

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元
2010年
06 Jun. 月号
总第二十期
零售价25
推广价20元
封面故事
东方占星祭~星宵羁绊~
4GB DVD光盘
驹都英二画集
月光嘉年华影音欣赏
精选二次元画集
精选同人游戏
Tears to tiara影音欣赏
Steins;Gate中文影像版10
LOVEPLUS角色设定与视频
刻痕Ⅲ前篇首发版Ver2.00版最终更新补丁
萌绘师
崇尚"无内裤主义"的天才画师
驹都英二浪漫谭
抢先报道
赏梅，赏樱，赏工口
CSP5&COMIC1☆4合体扫雷专题
游戏批评
『月光嘉年华』
离经典仅有一步之遥的Nitro+大作
二次元创造
花冠衬青草，凯歌颂尊荣
『Tears to Tiara』与其欧洲风格的异色王道
东方专区
幻想乡唔哦好男人!
『东方香霖堂』导读
人形新评
恶魔之妹 芙兰朵露·斯卡雷特
游戏故事
代替再见的誓言
浅谈『青空下的约定』
精美中国原创同人海报
初音全身纸模
蓝白条纹!
让无数宅男沉迷的"女友"究竟有何魅力? 不可错过的"羞耻PLAY"解析以及新作前瞻
对不起，妈妈，我也有女友了!
『LOVE PLUS』的国民女友报告



伽蓝幻梦
The garden of sinners
二次元狂熱出品
二次元狂热《空之境界》增刊
定价:39.8元
多位国内知名型月发烧级写手倾情加盟，
与众编辑共同打造权威宝典
一本让您从入门到精通的
型月与『空之境界』特刊
随书附赠三张大容量DVD-ROM
1、极具收藏价值的剧场版『空之境界』
全七章动画影像收录
2、梶浦由记打造剧场版『空之境界』
全七章原声大碟无损收录
3、优秀同人音乐、电台特别影像收录
追寻
TYPE-MOON
型月世界的暗之起源
邂逅
奈須きのこ与武内崇梦幻般地相遇、TYPE-MOON的奇迹
原作访谈
奈須きのこ的『空之境界』创作心得与剧场版观感
独家探索
剧场版制作内幕、独特动画制作方法大曝光
"主刀大夫"的术后感
全七章监督爆『空之境界』制作花絮
不同视角
追寻『空之境界』太极之阴、象思维解读『空之境界』
20关键词带你月世界入门
TYPE-MOON系列作品全介绍
随刊附赠
多张海报
TYPE-MOON角色收藏卡
猫耳式精美钥匙、
手机双用饰品
精心制作，5月28日震撼上市

二次元狂热

2010 年 06 月号 / 总第 20 期



http://www.aspot.com.cn/
官方网店：http://taobao.aspot.com.cn

本期封面作者：X- 仔
本期封底作者：唯

执行主编：JEDI
编辑：秋叶
校对：琴酒、湿叔
美术总监：小榕
美术编辑：黄宇晨、查小灿
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力～



光盘目录

【LOVEPLUS 专题】
东方例大祭 7 音乐扫雷全收藏
东方秘封组音乐
角色设定集
相关视频

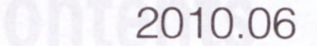
【tears to tiara 专题】
CG 包
PC 版 OST
片头动画
相关音乐

【驹都英二专题】
[画集]『イリヤの空、UFO の夏オフィシャル イラストレーションズ』
[画集]『Aoi Umi no Tristia Illustrations and Design Materials』
(C73)(同人誌)[PassingRim]Marble-SHOT
相关图片

【月光嘉年华专题】
[画集] 月光のカルネヴァーレ -Libro illustrato di formal-
[OST] 御伽の月の綺想曲
月光のカルネヴァーレ CG
游戏 OP 动画

【视频】
Steins;Gate 中文影像版 10

【同人游戏】
刻痕 Ⅲ 前篇首发版 Ver2.00 版最终更新补丁
日本同人游戏精选



Contents 2010.06

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **二次元资讯**
蛋疼囧新闻

P006 **人形新评**
恶魔之妹 芙兰朵露・斯卡雷特

P008 **东方专区**
幻想乡唔哦好男人
——『东方香霖堂』导读

P014 **萌绘师**
崇尚“无内裤主义”的天才画师
——驹都英二浪漫谭

P028 **游戏批评**
罪恶黑街不绝的枪声 月下人形永劫之轮舞
——离经典仅有一步之遥的 Nitro+ 大作『月光嘉年华』

P046 **萌文化**
赏梅，赏樱，赏工口
——CSP5&COMIC1 ☆ 4 合体扫雷专题

P054 **游戏故事**
代替再见的誓言
——浅谈『青空下的约定』

P066 **本期特辑**
对不起，妈妈，我也有女友了！
——『LOVE PLUS』的国民女友报告

P090 **二次元创造**
花冠衬青草，凯歌颂尊荣
——『Tears to Tiara』与其欧洲风格的异色王道

P108 **Wacom 特约**

P110 **同人新作**
东方占星祭～星宵羁绊～
放課後ティータイム——武道馆 LIVE 祭

P112 **萌你妹**





独家网络内容合作　　内容合作伙伴

河蟹子の相谈室

当大家看到河蟹子的时候，很多朋友都要走上人生重要的考场了吧，近期回函有关的信仰也让河蟹子收获很多。嗯，信河蟹肯定没问题的！然后愿望成真的读者朋友们一定要多买几本（或者推荐／引诱／强迫身边朋友）呀，不然就……河蟹子哔—姆！

近期『二次元狂热』有两本新刊上市，大家一定要注意哟！一本是『伽蓝幻梦·空之境界增刊』，一本则是双月刊的『二次元画刊』。其中『二次元狂热』里河蟹子又多了一个妹妹“画刊娘”，希望大家可以多参与设计她的性格和形象，丰富河蟹子的百合后宫（腹黑笑）。

另外从本期开始，寄回河蟹子以及姐妹后宫（误）画稿并被采用的读者朋友，都会获得本刊寄出的小礼品一份，所以请大家在投稿时务必附上真实姓名、电话以及详细通信地址。

（回函娘（背后黑影）：也该是我……登上历史舞台了，哦呵呵呵呵……）

▲ 图／萌焰



第 21 期封面：Mecheall，出自『红月～少女与恶魔』，SION 出品
第 21 期封底：唯，出自『紫罗兰里』，HOLLOWINGS 出品



▲ 图／Ciel Chou

ID：未成桑 女·男 18 岁
来自：二次元狂热吧

前略。河蟹子，请你好好保佑我，让我取得不错的成绩，然后我去更热的海南泡妹子。这样才符合二次元狂热的精神（我很单纯，请叫我好人）。请赐我一个二十岁归属二次元的可爱学姐，我用 19 本二次元向你祈祷！

：好人你好，这是你的卡，请收下。然后还有那 19 本杂志几时买了拍下来给我看啊？

ID：小天然 女 18 岁
来自：辽宁营口

关于那个和钉宫理惠握手在镜头前狂喜乱舞的宅，我实在不怎么理解，关键是他的表情实在是太囧了，一脸鸡冻＋猥琐，实在是太失态了！但是话说回来，如果是和丰崎爱生握手的话……>_<！丰崎爱生和钉宫不一样的啦！丰崎爱生还是娇滴滴的小姑娘呀！还有小虎牙 >_<！

：那个呆弯阿宅的确很失态，也许他的脑结构和我们不太一样吧……不过，如果像楼下那个大陆宅，不知会湿态到什么程度啊！

ID：残残脑 男
来自：S78 星云

猫神大人，用你们所谓的潜规则给广大宅们联系一些吧～～我要钉宫！！！只要见见面我就知足了。

：宅们你们都在想些什么啊！！醒醒吧！

ID：贝尔蒙特
来自：上海

河蟹子只要愤怒了就会拥有 3700 万战斗力，和卡卡罗特变身超级赛亚人很像，我有什么要河蟹的人只要让河蟹子愤怒就行了！河蟹子是害怕怪蜀黍、变态还是触手魔（jedi）？我想拿触手魔来练级，早日成为骑士！！

：孩子，有梦真好，不过你被触手包围的时候可是叫破喉咙也没有用的＝＝

ID：赵坚 男 30 岁
来自：上海

看到回函的其他读者基本都比我小一圈有余，故而怀着不安的心情落笔，今年已经到了而立之年，上个月儿子刚刚出生，原本平静的生活立刻被打破了，但是更要命的是，伴随着焦虑与不安，我还失去了未来的目标。这么多年来，隐约间，总是觉得自己是生活在梦中的，有一天我会醒来，回到二次元的世界中。但是儿子的出生让我意识到什么才是现实，或许，二次元的世界已经离我越来越远。

：有点沉重呢，不过也许这是大家将来都要面对的吧。（其实大叔宅也是个不错的属性哟！）

ID：L-King 导 男 19 岁
来自：啪啪啪萝莉星

河蟹子，请你将 3700 万战斗力借我用来高考吧！当我们再会之日，便是高考结束之时。话说到时候我要看看在这期间你有没有因为战斗力不足而被触手魔、怪蜀黍之类的推倒哦—

：触手魔和怪蜀黍什么的

才不怕呢，姐姐回函娘会保护我的。

回函娘：河蟹子，想要推倒你的可不只有怪叔叔和死宅哟，哦呵呵呵（捂嘴女王笑）

：姐姐你不要忽然冒出来，很吓人的好不好！

ID：陈瀚名 17 岁
来自：浙江杭州

5.29 杭州就有第二届妹抖比赛了，兴奋。坑什么的最讨厌了，海猫 EP6 和壳中少女操透了我的心。常买的杂志什么的……人家可不是土豪哦。

：所以说学好日语的话，坑什么的都是浮云，你可以无限开坑！



▲ 图／雾隐



▲ 图 / 阿布

更正启事

上期印在纸模背面的“右手定则”出品的『东方梦花旅』宣传文字中，网址应为HTTP://rhr-works.com/shop/goods/10-rhr04，特此更正（JEDI：小劲我对不起你呀……啊啊）。



▲ 不解释，直接上图。BY：DARK & 鸡 × 君

▼ 河蟹子的朋友“蓝天使制作组'”的同人游戏『刻痕 3－后篇』的最新海报，详情请看本刊的后续报道



ID：雾夜·风 男 18 岁
来自：如果回信

话说我前桌的爪子同学已经在 801 上混脸熟了，我倍感不平衡，为何我在 2DM 上如此默默无闻？好吧，原因是我第一次写回函，之前一直没敢对回函子做什么，只是把她锁在小黑屋里而已。（爪子：那是因为他不知道怎么寄信……）

回函娘：竟然对我做了那么过分的事情，那么，该到你付出代价了哟，雾夜·风君～

：（战斗力上升）姐姐，放开那个读者！

ID：雪の MIKU 男 17 岁
来自：蜗居中

2DM 做的不错，但是衍生刊太少了，希望我会看到更多 2DM 的增刊或者衍生刊物呢！不过价格的话不要过高哦，这样的话就没有钱买手办或者 XX 物了～

：最近不管是衍生刊还是增刊都有新品推出，请大家多多关注『二次元画刊』和『伽蓝幻梦』！不要给淘宝 JS 任何机会！！

ID：曹云鹏 男 高三
来自：北京

下次再回函的时候，也是六月初，那时候高考已经结束了，分数决定我是否可以继续以 OTAKU 的身份存在于这个世界上，于是，二次元大神们，保佑我吧！

：跪求河蟹子的话，就保佑你一下吧～

ID：颜达鹏
来自：电子回函

我订阅的一年『二次元狂热』到期了，我想再续订一年，但把你们的订阅方法搞忘了。希望能回复我如何续订接下来的一年『二次元狂热』，我比较倾向于汇款的方式。

：如果订阅全年的话，可以汇款到这个地址：北京市海淀区知春路 113 号银网中心 A12 层　收款人：『二次元狂热』发行部 邮编 100086，写明要邮购的图书名称和邮购期数，地址，电话，费用每本 20 元，订一年的是 12 本，共计 240 元。也可以去我们的官方淘宝店，地址是：http://shop58283624.taobao.com。

ID：466745372@qq.com
来自：电子回函

稍微提出一个不能算错误的地方……东方专区介绍密封组同人创作的那里，有一本叫漂泊绮幻灯的同人志，作者一栏写着 LETRA，但其实 LETRA 只是作者所属社团的名字，作者的名字叫滝太郎…

：（泪流满面中）多谢这位没有留下名字的读者给我们挑错！

Real Onion News in 3D world

蛋疼囧新闻



文 / 秋叶

5月，破终于要发售了，而且2.22版增加了三分钟的新画面，这自然引起了大家一阵的抢购。目前，BD和DVD的预约数量已经超过了80万份，此前序的销量被战翻的屈辱大概会在破发售当天全部洗清吧，也许这又是一个前无古人后无来者的新纪录呢。

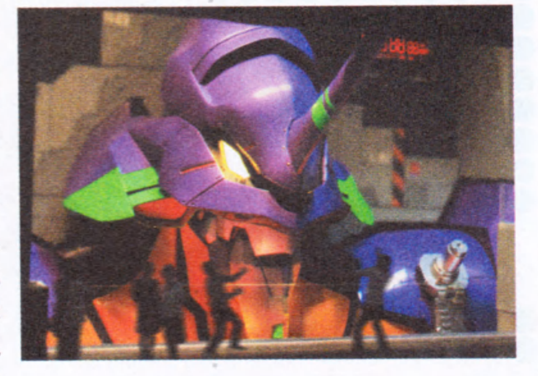
SOFMAP 店员和宁宁共赴热海，进行一泊两日的旅行





距离『LOVEPLUS+』的正式发售只有一个月左右的时间了，大概全世界的男友们都在翘首以盼吧。为了给新作的发售助势，SOFMAP的某位店员将亲自开展极限LOVEPLUS活动，带领心爱的宁宁一同去热海进行一泊两日的旅行，提前实现新作中全新加入的旅行系统。此前各种极限LOVEPLUS活动就已经让大家充分体会到了全世界男友们的良苦用心，而这次配合新作的旅行系统前往热海提前踩点的活动更是具有非同一般的意义，从各种意义上来说 =w= 该店员勇士不仅将带着自己NDS里的宁宁一起去热海，还将携带SOFMAP店头的宁宁(水着姿)等身大广告牌同行，并且将把自己旅行时的照片和日记公开的网上和大家分享，这又将是一个关于LOVEPLUS的美好回忆吧。另外本期杂志中有L+的专题，敬请关注。

EVA 实物大建造计划施行，预定7月底开放



此前在YAHOO日本上进行过投票征集意见的EVA实物大建造计划顺利通过，目前该计划已经开始了紧锣密鼓的实施，虽然建造的只是等比例的初号机胸像，不过相信只有半身的初号机依然会有足够的魄力，让围观群众充分领略EVA的魅力。该计划由富士急行株式会社施行，实物大的初号机将建立在该公司运营的游乐设施“富士急HIGHLAND”中，再现了动画中真嗣和初号机在第七格纳库初次相遇的场景。此外，现场还有等身大的渚薰立像，摄影点以及展示馆等配套设施，同时还有相关周边贩售，带你走进“真实”的EVA世界。据悉，该建造计划预计耗资1亿5千万日元，设施占地面积1460平方米，可见经济危机的确没有对OTAKU事业产生什么影响啊 = =

工口游戏玩家四分之三违法下载，业界极度震惊



最近推特上各种猛料迭出，看来这个全新的媒体对于大众传播的确产生了不小的影响。最近有工口游戏业内人士在推特上爆料说，07年工口游戏市场规模大约有300亿日元，用户大约有200万人，不过真正购买游戏的用户只有50万人，另外150万人通过非法下载来获取工口游戏。正规用户只有非法用户的三分之一这个事实让业界人士非常震惊，不过从数量上来看，对150万这个数字做出贡献的应该不仅限于我天朝淫民，看来泥轰人也热爱P2P呢。此外，业界几乎没有什么公司能靠单部作品的长期贩售来维持运营，因为一部作品的销量基本上由发售之初的3天的销售状况来决定，没有第一时间购买的用户基本上都是通过违法下载获取游戏的。对此业界有人评价说“OTAKU大部分是好人是哪个脑内世界的神话啊！”

“制作人太宅了，没有实际的恋爱经验还做什么恋爱游戏！”



以上的评论出自日本著名的OTAKU经济评论家森永卓郎，这位阿宅学者在某个网络专栏里发表了自己的上述观点，他认为只有拥有现实中的恋爱经验才能制作出有趣的恋爱游戏。他说自己曾经对OTAKU们提出“在现实世界中谈场恋爱”的建议，不过这些人生负犬们对于三次元女性有着无尽的恐惧心理，认为女人们反复无常很容易就会背叛自己，二次元女性和她们相比简直就是完美的存在。森永卓郎就此认为，如果游戏的开发者们也沉迷于电脑空间的虚拟女性，是制作不出能够打动人心的恋爱游戏的，他认为只有经历过现实中的恋爱，才能将这种感情升华为恋爱游戏中的虚拟爱情。

亲吻姐姐动画河蟹满载，原作者自称看到石更



亲吻姐姐这档不良动画居然从OVA转战了TV版，这个世界真是神奇呢，于是本月最劲爆的新闻诞生了——漫画原作者**ぢたま**(某)老师在推特上发表留言，称自己在观赏亲吻姐姐的动画时，他的分身居然不知不觉石更了，并且对自己表示绝望。此留言在网上引发轩然大波，大家纷纷表示“永动机将就此诞生”、“自我发电真方便”、“就像是对着自己的女儿发情一样”。亲吻姐姐最近不仅因为过激场景过多而成为众人的话题，最近播出的第六话中的各种捏他也在网上引发了一番讨论，其中亚香头戴猫耳招手的场景和梓喵极为神似，加上两个角色里面的人都是竹达彩奈，这个NETA算是蛮有新意。

>> 网络超人气COSER あかさん遭到NHK某节目指名“通缉”



在以2CH为中心的网络上拥有超高人气的谜之COSER **あかさん**最近在NHK的某个节目中被指名“通缉”，因此引起了极大的话题性。**あかさん**曾经在某段时间里在2CH等网站上传了自己的一批COS照片，由于COS的角色众多而且质量超高，引起了极大的反响。这位谜之COSER被人画成插画传到了pixiv上，并且引来了NHK节目「MAG・Net」负责人的联络，不过由于插画作者并没有**あかさん**的联系方式，该节目只能在5月10日的节目中插播了“跪求**あかさん**情报！”的“指名通缉令”。由于节目中只播出了人物的剪影图像，许多网友表示自己在观看节目的时候瞬间笑喷，此外还有网友发表了“**あかさん**快逃”这样GJ的吐槽。

>> 人气漫画家平野耕太禁不住FANS挑衅，删除了推特账号



『Hellsing』的漫画作者平野耕太在推特上被某群众指责说他的发言太过普通，完全没有看点，结果一怒之下注销了自己的账号，表示“你们想要看的劲爆发言我实在说不出，如果连看完电视、电影发表感想都不能被认可，我还是不跟大家玩了”。平野耕太老师此前就有过忍受不了FANS在自己的主页上的挑衅发言而关闭主页的经历，他的耐性很差是大家公认的。对于此事，许多网友表示，没准那位群众只是想看看平野老师的反应才在推特上极力挑逗了老师。

>> 梓喵就任宣传部长，等身大宣传画站立于虎之穴店头



最近轻音二期热播，各种周边销售破表，秋叶原的店铺自然也加大了相关的宣传力度。虎之穴的轻音二期全卷购入特典是一幅梓喵的等身大挂画，在虎之穴店A的店头橱窗里，还有一张比等身尺寸更大的宣传部长版梓喵供群众围观，就任了宣传部长的梓喵萌度似乎也翻了数倍。不过似乎暂时还没有勇士对她做出什么非分之举，看来“梓喵**ペロペロ**(^ω^)”的宣传语并没有引起阿宅们的疯狂呢。

>> 井上麻里奈出席脱口秀，手绘女朋友宁宁画像



井上麻里奈5月16日出席了一场名为「井上麻里奈TALK EVENT in 立命馆」的FANS见面活动，这场活动中配送的小册子上有麻里奈小姐手绘的角色插图，而且水准相当不错，很有收藏价值。绘制的角色中除了『海猫』中的**右代宫朱志香**、『战场女武神』中的艾利西亚等麻里奈小姐配音的角色外，还有一幅国民女友宁宁的画像，看来麻里奈小姐对于LOVEPLUS也是中毒不轻啊。

>> 西又葵再度绘制萌土产，福冈铁罐糖果引发抢购热潮





西又葵大妈的萌土产系列已经骗了很多阿宅的钱了，从秋田县羽后町的萌大米到萌西瓜，萌草莓，毒害了无数纯情阿宅。此次大妈再度插手土产萌化事业，为福冈的土产铁罐糖果绘制了萌妹子助销，福冈限定糖果（草莓牛奶味）、大宰府糖果（梅味）两种新品5月上旬上市，在福冈当地的多家店铺可以购入，由于大妈插画的吸引力，目前商品人气很高已经接近脱销。当然，萌妹子的脸型其实还是一如既往的西又葵脸，大家萌的其实是寂寞吧 =w=

>> 夏普高达手机登场，附送特制初代高达模型





在刚刚结束的softbank夏季机型发表会上，备受瞩目的高达手机“945SH G”正式登场亮相，引起了极大反响。该手机还附送了一只细节部分也有不错还原度的初代高达的塑料模型，以此纪念钢普拉的三十周年。该款手机采用了很多高达元素进行装饰，各种联邦军的标记都显示了这部手机和初代高达之间的渊源。发表会上，还有身穿联邦军制服的showgirl展示手机，大大活跃了现场的气氛。手机的包装盒上也充满了高达元素，30周年版显示了这部手机是为纪念钢普拉30周年而特别生产的。采用的机型是同日发表的“945SH”，该机型拥有一块3.4英寸的宽屏VGA新型ASV液晶屏，摄像头1200万像素，实用性也很高。

恶魔之妹 芙兰朵露·斯卡雷特

■摄影 / 血狱下地狱去吧 文 /.Es！

恶魔之妹 芙兰朵露·斯卡雷特

厂商	GriffonEnterprises
尺寸	1/8（全高 20cm）
价格	7140 円
原型师	i-con
发售日	2010 年 02 月（2010 年 04 月再版）
仕样	PVC 制涂装完成品

如果有看过上次介绍黏土人灵梦那一期的话，大概能对 Griffon 的东方系列多少有些了解。时至今日，连上新开的 Figutto 可动系列和特别篇系列，这个大系列的总作品数已经突破了 20 件，涉及人物达到 16 位之多。也像上次介绍到的一样，这个系列平均水平依然一般，但本期我们为大家介绍的就是其中整体水平非常突出的一款——恶魔之妹 芙兰朵露·斯卡雷特。



◀先隔着包装看看，盒子是 G 社的一贯风格，也没什么亮点。





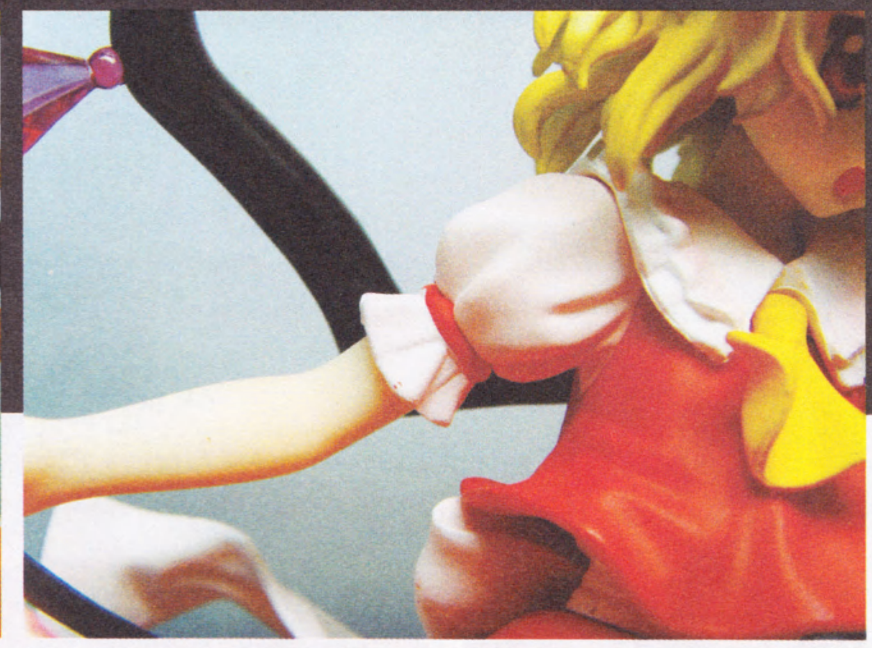


▲旋转一周，姿势还是 G 社普通的站立姿但举起手稍微有点跃起的感觉，后面的彩色翅膀看起来也很漂亮。但这种那么漂亮的效果大概还是要归功于面相。



▲传说中的面相，i-con 的功力再次得到发挥，完美还原了二小姐可爱的感觉，单只的吸血鬼牙也使萌度倍增，实物也能基本还原官图效果。





▲衣服有一点往上飘的感觉，但竟然没有露肉。服装整体的纹理和质感处理得不错，但溢色随处可见，做工啊做工。



◀再来看看头发，卷卷的头发飞边做得尚可，头发的纹理也处理得还可以，但上色略显粗糙，小瑕疵清晰可见。



▲G 社一般都没办法驾驭手指的细节，但这次做得还可以（这样已经算不错了对于 G 社来说..）





▲帽子，脱了以后似乎有点怪



▲武器?



▲最后来一个安全裤杀必死

▲很精致的翅膀，彩色的小水晶透亮感十足，不过有点脆弱，小心别弄坏了哦～

最后还是稍微总结下吧，从原型到做工都是 G 社东方系列的出色之作，几乎能完美体现二小姐的气质了，虽然质量只能算是中上水平，但还算是二小姐 FAN 不能错过的。

手办小知识 GK TIPS

i-con

Griffon 的御用原型师之一，几年前还在以同人原型师的身份发布作品，加入 Griffon 以后就全力投入 PF 原型了。他的原型平均水平十分高，加入 G 社短时间内就成为了主力原型师之一，也是东方系列的主要原型师之一。



幻想乡唔哦好男人

——『东方香霖堂』导读

文 /lastsep

前言

我知道东方众中泛女性角色东方党人数众多，他们坚持男性什么的不需要存在于幻想乡，少女们彼此相亲相爱，繁衍后代靠有丝分裂，男性要么是无面路人要么是应该被排除的人渣。某种意义上蕾丝其实也很赞成这个观点(看我的昵称就知道了 orz)，但是，总有一些事情是无法逃避的。我忍了一年半，终于还是不得不来解说一下本期要介绍的这个角色——

他也许可称是幻想乡的角色中，在二次同人里被扭曲得最严重、被婊得最彻底最无辜的角色了。然而他在东方官方作品中的剧情却又最多，戏份最为丰满。考虑到他的特殊地位以及和其他角色的互动，要想解读幻想乡的风情，定位部分幻想乡角色的性格，就非得提他以及他背后的这部作品不可。

他就是——不说你们也猜到了——幻想乡的好男人，森近霖之助。

以及东方官方小说『东方香霖堂』。

幻想乡的中心

说到霖之助在幻想乡中的重要地位的原因和体现，一方面自然是因为『东方香霖堂』是一部以霖之助的视角写成的第一人称小说，小说中"霖之助"，也就是"我"的视角，也可以看成是 zun 本人的视角（实际上，霖之助的形象便是和神主有几分相似的）。除此之外，森近霖之助和香霖堂，可以说是被赋予了"幻想乡中心"的地位，这里的"中心"并不是说势力或是力量上的中心，而是地理层面乃至属性层面上的。

关于"森近霖之助"这个名字的由来，在『东方香霖堂』第四话中曾经借魔理沙之口说出过。"森近"两个字乃是因为香霖堂距离魔法之"森"很"近"的缘故，而"霖之助"中的"霖"，则是借魔法之森中常见的"雾水雨"命名的（雾水雨和森林合在一起就是霖字）。至于香霖堂的"香"字，是因为香在日文中的发音和神社的"神"字相同的缘故。

> **雾水雨——雾雨——人类。**
> **魔法之森——妖怪。**
> **神社——结界。**

香霖堂坐落于构成幻想乡的三者之间，这是"幻想乡中心"的体现之一。当然霖之助自己的希望是这个坐落在妖怪人类活动范围边界处的道具店，可以成为无论是妖怪还是人类都会来的热闹的地方（虽然结果是恰恰相反）。

除此之外的体现之二，就是霖之助的种族——半妖，介于人类和妖怪之间，比人类长寿，却又比妖怪体弱，尽管只是个普通的道具店的店长，却因了这一身份得以同时跟人类和妖怪交流。这种刚好微妙地介于中间暧昧地带的身份，如果仔细寻找，事实上是 zun 非常喜欢搬弄的概念。

幻想乡的中心，霖之助站在这样的境界线上观察着解读着。他观察的其实大多是平

日常见的现实，解读的方法却往往匪夷所思，充满独特的视野。简而言之，就是“幻想”风味的视野。

读懂了『东方香霖堂』，你就能踏入 Zun（霖之助）对这个世界的思考领域。

好男人和不靠谱的道具店

关于霖之助的过去，相比幻想乡的其他成员而言，并不算谜，毕竟他是一部 26 话小说的主角。

根据魔理沙和霖之助本人共同的记忆，霖之助曾经是雾雨家在“人之里”开的道具店的员工。用霖之助的话说，自己曾经在那里进行修行，这种修行从魔理沙还未出生的时候就开始了。而在魔理沙记事之前，霖之助便离开了雾雨家，独自来到现在的这里，开了香霖堂——同原本的雾雨店性质完全不同的店铺。

之所以要离开雾雨家，是因为霖之助能力的问题——“知道道具的名字和用途”，无论多么罕见的道具，他只要看一眼，就能说出它的名字和作用来。尽管具体的使用方法无法通过这个能力得知，但是仔细一想就会明白，这样的能力显然更适合用在那些稀有、魔法和科技道具的发现上面，只经营普通道具的雾雨店并不适合发挥霖之助的能力，所以就有了故事中的香霖堂。

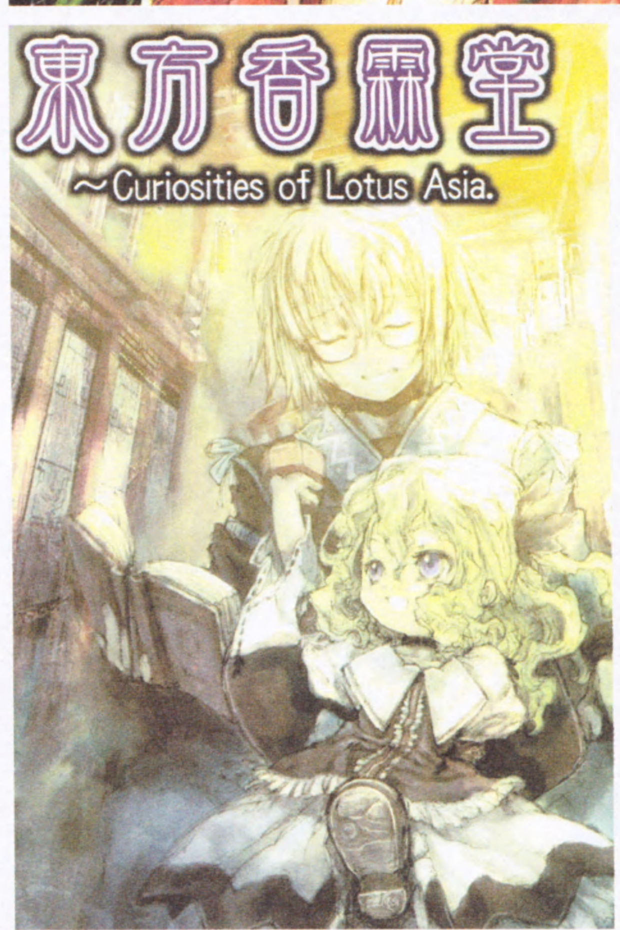
作为香霖堂的店主，霖之助热衷于搜寻那些一般人不知道如何利用的道具，其中包括外面世界的道具，以及拥有漫长历史、已经被掩藏了原本面貌的文物。他在这间店里把这样的道具集中起来，然后用自己的能力加以普及的话，对幻想乡应该是一件非常有意义的事情，但是，有一个致命的问题，就是前面提到的，他的能力只能做到知道用途，却无法知道使用方法。这样就导致了许多外界的物品尽管知道了名字和用途却还是无法使用。有些原理简单的物品尚可通过直觉成功探索出来，但有些机理复杂或是需要幻想乡不存在的动力源才能使用的道具，霖之助就没有办法了。无法使用的道具尽管摆上货架也是没有人买的，而能够使用的道具，却又被店主本人享用列为非卖品。结果这个目的成了一句空话。

当然，香霖堂并不像神社那样完全没有主顾，除了销售稀有道具之外，普通的业务这里大概也是会做的。譬如给灵梦制作衣服和御札，给魔理沙维修迷你八卦炉等等，红魔馆的**十六夜咲夜**更是香霖堂的老主顾了。这大概是这样的店能够维持这么久的原因吧，尽管除了**咲夜**之外，前两位从来都是赊账的。

这样一个无论怎么看都相当不靠谱的道具店，它的店主其实也不能算是完全没有生意头脑，至少他懂得随机应变地把眼前的事件变成交易获取利益之类的生意人的业务（当然，碰到比他更加狡猾的角色，就只有被戏弄的份了）。不过，大多数的时间店主都是冷淡地活在自我世界中的样子，关系最亲密的也就只有灵梦和魔理沙而已，面对其他上门的人，只有涉及到未知道具这种让他感兴趣的事情，才会变得热情起来。

就是在这样的店里，发生着各种各样或许称不上有趣的事情。







霖之助的思考领域

你想过我们习以为常的许多事情，可以有完全另一套奇妙的诠释方式吗？比如流行病，比如蝉的生长周期，比如酿酒，比如红白和黑白的意义，比如 3、8、15……这些数字的象征意义，等等等等。这些事情，不管在现实世界也好，在幻想乡也好都同时存在着。但是，读过『东方香霖堂』之后才会意识到，这些东西在幻想乡中也可以有别样的观察视角。

是的，幻想乡之所以有资格以“幻想”为名，不仅在于在空中飞行的少女、妖怪、弹幕、神明这些在外面世界不存在的东西，还在于即使是两边都存在的东西，也拥有“幻想”层面的存在原理和意义。

这两者加在一起，才是一个完整的幻想乡。那么，让我们来一起踏入，霖之助的思考领域。



图片提供：North Abyssor







『东方香霖堂』导读

这篇东方官方小说中途换了几次连载方式，可以说是几经辗转。当然，Zun 的主笔和经常会把人物的腰腿部位画猎奇的哑采弦二的组合始终未变，接下来我就来慢慢地理清这部小说的轨迹。

[01 至 05 话]
连载于『Colorful Puregirl』

这一阶段的故事多以前后篇的形式组成，情节方面事实上比后面的一些篇章要完整得多，除了霖之助、灵梦和魔理沙的主角阵容之外，咲夜和蕾米莉亚也有登场。现在看来，霖之助在二设中的人渣地位，大概是从第一话开始就奠定了。

01 话：幻想乡的巫女与十五册的魅力（前后篇）

众人的初登场，灵梦刚开始就以爆衣状态出现……因为和无名妖怪的战斗中被从后面偷袭打坏了衣服而来找霖之助修补，还大大方方给霖之助从后面看破损的裙子，紧接着便换上了霖之助备用的衣服在店里闲逛了……这段纯卖萌的糟糕剧情，可看作霖之助二设人渣形象的罪证 / 源头之一。

当然，这一篇的真正故事，是关于“15”的意义而展开的。霖之助正在看的一套名为『冯诺依曼型计算机的未来』的丛书（简单地说冯诺依曼就是提出现代计算机工作原理“存储程序和程序控制”的著名科学家，他按照式神工作的原理来理解这样的计算机理论并称其为“外面世界的魔法书”），但是，他手头只有十二册，缺少的那三册，却在灵梦带来的行李中发现了。这一套魔法书一共是 15 册，让霖之助联想到了 15——F（十六进制）——十五的满月之类的事情。十五代表的是充满的力量，到达了十五之后就会重新开始下一次的循环。由此霖之助认为，电脑就是结合了东洋的思想及利用了月之魔力的式神。当然这种联想得出的结论是有点可笑的，那套丛书刚好有十五本也只是巧合而已，但是把十六进制的 F 和阴历的满月之日联系起来，确实算是很有趣的想法。

事实上，那三册书是灵梦从同她战斗的那个妖怪那里抢来的。在后篇里，霖之助将那三本书抵了灵梦欠自己的部分债务（这里表现出灵梦对日常的利益交换什么的完全没有概念）而据为己有，紧接着那个被灵梦打败的妖怪上门讨书，结果被魔理沙退治掉了。那个无名的妖怪，后来在二设中被命名为“朱鹭子”。

04 话：雾雨的火炉（前后篇）

魔理沙使用的迷你八卦炉生锈了，于是来找香霖要求用不会生锈的“绯色金属（大概就是不锈钢）”来修理。开头是魔理沙视角的叙述，霖之助过去的事情就在这里被点出，魔理沙在这里对霖之助下了“外表和内心都不会变化的人类”这样的描述，也有微妙的“他对我的态度有所保留”这样的描述二人关系的话语。不过这一话的封面可是魔理沙大大咧咧地坐在霖之助的腿上的画面，所谓的“有所保留”到底是什么程度的啊……（PS：这张封面就是二设霖之助人渣化的罪证之二。当然从正面的意义来说，也是霖之助 × 魔理沙这对官配的发端了。）

最终霖之助用自己仅剩的一点绯色金属修好了八卦炉，当然作为交换，要来了魔理沙家里堆积着的废铁。霖之助并没有对魔理沙说明那些废铁的意义，事实上，那堆废铁中恰好就有一把用绯色金属制成的剑——**草薙**之剑。当然霖之助隐瞒了这个事实，还把它命名为“雾雨之剑”。霖之助本来稍稍意淫过拥有了这把剑之后自己“拥有天下”之类的事情，不过在第五话证明了只是空想而已。



[新 01 至 06 话]
连载于『Magazine Elfics』

每一话可用的版面多了，因此前后篇的连载模式也就不再出现了。在这个时期的连载中，正式出现了对外界高科技产物（iPod、个人电脑）的讨论，八云紫和妖梦在这几篇故事中有登场。

新 02 话：超越紫色的光芒

霖之助使用的外面世界的事物之一是香霖堂中的暖炉，从求闻史记中的记述来看那种暖炉应该是煤气炉。在这一次的故事中，煤气炉的燃料用光了，霖之助因此而陷入了苦恼，魔理沙建议霖之助去找八云紫要燃料。













紫是和霖之助一样拥有许多外面世界的道具，而且比霖之助强大的是，她还知道怎么用。但是众所周知，在冬天八云紫是要冬眠的，于是霖之助在神社外面放上紫的式神喜爱的炸豆腐，想要把她引过来，以此找到八云紫，这样的方法当然是不会奏效的。浪费了时间而感到疲惫的霖之助回到店里，为了转移注意力而开始摆弄店里的一个 iPod。他的能力告诉他这个白色的小盒子可以储存并且播放很多的音乐，但是当然不知道如何使用，他试着把 iPod 放在耳边,却因为接触了外面世界的道具——穿越了。

在之前的篇章中也曾经说过，隔绝幻想乡和外面世界的这种结界，事实上是精神上的结界，只有在精神上产生迷惘的情况下，才容易穿越这样的结界，也就是所谓的“神隐”。霖之助因为接触了外面世界的物品——尤其还是 iPod 这种会积蓄相当数量的外面世界记忆的物品——半妖的他对精神扰动抗性并不高，因此他穿越了。

他穿越到了外面世界的博丽神社，如果他眼前的不是幻觉的话，那个神社还颇为热闹。正在他打算去寻找燃料的时候，被八云紫唤醒了。她给了霖之助燃料，然后作为报酬带走了 iPod。

新 04 话：无色的樱花。

为了照应『东方花映冢』的发售而作的篇章，以赏樱为引子，指出了红白的吉利，黑白的不吉利中“白色”的存在意义。非常有趣的关于颜色的思考。

新 06 话：拒绝运作的式神

前面曾经提起过的个人电脑成为了这篇的主角。

电脑在香霖堂中的进货率是很高的，根据“外界被遗忘的东西进入幻想乡”的定律，更新换代非常快速的电脑在幻想乡中频繁被遗落是可以理解的。当然无论是怎样的电脑，他们都无法使用。霖之助在这篇中坦白承认幻想乡是靠着外界优于自己的技术的恩惠才得以发展的，因为自身是一个闭锁的世界，如果没有外界进入的技术的话就无法存在下去。“不光是电脑，这里从餐具到纸张，这些东西都是拜外面世界的技术所赐才得来的。妖怪们平时吃的人和人的心，这些牺牲品也都是外面世界的人类们。”由此而思考下去，霖之助得出了一个有点吓人的结论——这个结论不好说是不是 Zun 的想法：

“呆在这样一个环境里，还认为幻想乡要比外面的世界优越的话，那就算是一种傲慢了。一个人所处的环境越小他就会越傲慢，从而失去上进心。只要看看现在的幻想乡大家就会明白一点，那就是这里的人类和妖怪们都在过着堕落的生活。”

这是 Zun 对自己创造的世界的反思吗，我们无法断言。

除此之外，主角们一边讨论着电脑的同时还在喝着外面世界的可乐，不会是过了保质期的吧……

新 07 至 08 话
连载于网络

这两话『洛阳的纸价』和『月亮与河童』都是对应同期的官方作品而出的背景补完性质的小说。前者对应『风神录』,后者则对应着『儚月抄』。

新 09 至 18 话 连载于『电击萌王』

从新09话起总算开始了比较安定的连载，关于“外面世界的科技”的探讨也从此不再出现。取而代之的是前面提起的“常识程度的事物在幻想乡的全新诠释”，比如三棱镜与残红，比如蝉的周期，比如星座，等等。

新 09 话：龙的照相机

以照相机为话题引发的故事，霖之助给魔理沙看了可以造成彩虹的三棱镜，由于“三棱镜代表着龙的居所”，因此从三棱镜中可以制造出龙经过的痕迹——彩虹。从数字上讲，这一原理则是通过“完全的三”到达“不调和的七”的过程。三和七组合到一起就是十，代表着世界是由“十个力量”组成的，也就是指五行之间的相生相克。真的是非常神棍的掰法……

新 12 话：妖怪所见的宇宙

大约四年之前的回忆故事，讲述魔理沙和灵梦第一次在香霖堂举行流星祈愿会的故事，魔理沙开始使用星星弹幕，就是以那件事情为契机的。在这个故事里，霖之助展示的道具是一个浑天仪，它原本应该是人类用来观察星空、在上面标注各种星座名称的道具。但是这个浑天仪却有所不同，上面的星座，完全不同于在人类中流传的版本，而是有着诸如“秃头雪僧座”“火炎婆座”“钓瓶火座”等等充满狂气的名字的版本（全部都是日本妖怪的名字）。

一开始，霖之助认为这是日本独特的天文技术流传下来的版本，但是他很快又意识到这些星座中只有妖怪名，如果是人类命名的话应该会有神明的名字才对，因此，这应该是妖怪的浑天仪。活了漫长岁月的妖怪，甚至在人类之前就曾经踏足月球的妖怪，会发展出自己的天文技术也丝毫不奇怪，妖怪对星座的解释，也具有幻想的风味。

比如：银河是鬼神之河，鬼的酒从中流淌到地面上来；在河边强力闪耀着的猎户座的三颗星，是伊吹童子座，显示着伊吹童子的三种力量——有限，无限和调和。行星是天狗之星，彗星被称为忌星，北斗七星被称为天龙之星，北极星则是不动明王之星，天龙星觊觎着不动明王星——根据预言，几千年后天龙将会吃掉不动之星，妖怪的社会也会发生很大的变化。而流星，则是天龙掉下来的美丽鳞片。

最后霖之助终于发现了这个浑天仪上面记载着的星座体系的作者——八云紫。

新第十三话：流行之神明

灵梦和魔理沙首次的病气出演，关于神明和流行病关系的论述，最终流行病被灵梦用奇怪的方法治好了。

新第十六话：八云立之夜

操纵着幻想乡的神秘妖怪——八云紫，其强大力量的原因竟然就在她的名字中。霖之助用他物体名字相关的特殊能力，分析了八云紫的姓名为何意味着“一切”。具体来说，“紫”是彩虹——龙的轨迹——的边缘颜色，这样的颜色意味着境界——八云紫的能力。而“八云”这个词，通常是和出云国放在一起使用的，日本最早被咏唱的和歌唱着“八云涌立兮 出云清地八重垣 欲笼妻于此 遂造出云八重垣 在此八重垣之中”简单地说就是“我在重重云彩围绕着的出云国中为我妻子建立了重重栅栏围绕着的家”。由此推论，这样的表意同境界的意义合二为一，就表示“将神明关在里面的坚固的围墙”，也就是，幻想乡，即八云紫 = 幻想乡。

除此之外，关于八的意义，还有各种角度的阐述，这里不作赘述。数字的读音在幻想层面的意义，在这里做了非常集中的解读。

以上提及的篇章，自然是推荐详细品味咀嚼的故事，未提及的篇章也同样精彩，只是因为篇幅限制和蕾丝的喜好罢了。

后记

简单地说，阅读了『求闻史记』只是让你在表面上了解幻想乡的构成而已，如果要真正理解幻想乡的内核，『香霖堂』就是非读不可的一篇作品。Zun 与众不同的考据细胞和神棍的思维方式，在这里体现得淋漓尽致。当然，霖之助会在二设里面变成超级人渣，不知道是不是 zun 一开始想到的事情……▲








It’s all about “NO PANTSU”
崇尚“无内裤主义”的天才画师
驹都英二浪漫谭
The Story of KOMATSU E-JI
■文/完蛋了的国王

当我们谈论起机械娘（mecha 娘）这个现今十分流行的萌少女流派时，有几个名字是不得不提的，其一是岛田文金，这位将兵器与美少女结合得最天衣无缝的达人，是机械娘下分支兵器娘的代表人物。其二是明贵美加和吉崎观音，这两人都是将少女与高达相结合的 MS 娘分支的中坚人物。其三就是本期要着重介绍的驹都英二，他笔下的机械娘不仅仅局限于少女与兵器，或者少女与 MS 的组合，所有流行的兵器和机体都能激发他的创作欲，凭借着对机械的深刻研究，他笔下的机体与少女的结合方式显示出独到的品味，有时对待机体的热情甚至要超越对萌少女的爱。不过在机械娘以外的领域，驹都英二涉猎作品的范围则远比其他几位机械娘画师要宽广的多，从杂志插画到 Galgame，从泣系到角色扮演，从 16 位点阵图射击游戏企划到以卖肉官能画面而著称的漫画人设，简直是无所不包、无处不在。并且，业界还有一个关于他崇尚“无内裤主义”的惊天传说。这样一位有趣的画师，当然值得笔者细细探究一下。





The Story of KOMATSU E-JI III

从“沙罗曼蛇”到“发明工坊”

驹都英二出生年月不明，据推断入行已有近 15 年。驹都英二可能是他的本名，但奇怪的是驹都两个字的发音是“こまつ”，一般这个发音都写作小松。他的常用笔名为 CO2A，也写作“こつえー”，这是他从同人时代起沿用至今的笔名，有一段相当值得一书的历史：从很小的时候驹都英二就喜欢上了写写画画，自爆幼儿园时画过『时间飞船』里的独角仙飞船（笔者注：『时间飞船（Time Bokan）』一片是龙之子 70 年代的一部经典名作，75-76 年间播出，全 61 话，所以可以推断驹都英二生于 70 年代早期，现在已有将近 40 岁了），被父母称赞翅膀部分画得很好，或许当时就注定了驹都英二日后的画作都将会与机械有着不解之缘。之后的岁月里，驹都英二的兴趣就一直没有离开过与机械相关的 ACG 作品，从初中时代『高达』系列的热播，到高中时热衷于 SFC 上的『宇宙巡航机 3』，为了这款射击游戏，驹都英二常常兴致勃勃地为游戏杂志投稿，绘制各种各样的机体和男女角色，幻想着有朝一日自己的名字出现在游戏 STAFF 列表里是将会是何等 NB 的事，这为他几年后自主开发同人游戏埋下了伏笔。

与大多数萌画师不同的是，驹都英二的同人活动起步阶段与美少女是完全无关的。早在绘画专门学校学习时期，也就是高中毕业后不久，驹都英二就与一位朋友合作一同开发同人游戏。这位负责担任程序员的朋友笔名叫 CO2B，CO2A 当然就是驹都英二了（打死你我也不叫 2B 这种笔名啊），两人的组合就叫 CO2-PRO。当时他们的目标是在 PC-9800 上开发一款横版和一款纵版射击类游戏，也就是后来诞生的『GARUDIUS』和『骨塵』。前者说白了就是参照『沙罗曼蛇』制作的一款类似“威力加强版”的同人游戏，不过这位 CO2B 同学的编程能力倒是很强，游戏做得堪称完美，游戏方式是广大 FC 玩家熟悉的横版过关，战斗前可以为战机选择子弹种类，接满一定数量的能量箱就可以更换弹药，还可以召唤复数僚机（其实就是俗称接儿子）。游戏的每一面 BOSS 的设定都很有 KONAMI 的特色，弹幕、触手、龙形怪物、三段变身等等，感觉就是在玩一款新的『沙罗曼蛇』，其中有一关原先的横版行进方式突然变成了从上往下降落式的“伪纵版”方式，以 PC-98 的条件其实不容易做到，令不少玩家惊呼“程序是神”。『骨塵』则是传统纵版的射击游戏，就是现今最常见的类型，也可以通过接道具更换弹药，能量

槽蓄满后还有特殊技能。这两款游戏 BUG 很少，而且 MIDI 音乐也很有 KONAMI 的神韵（有些就是原封不动拿来用的），所以『GARUDIUS』和『**骨塵**』以其超高的完成度在同人游戏玩家中拥有很高的人气。作为企划者和原画设定的驹都英二在当时就已经小有名气了。后来 PC 进入 WINDOWS 时代以后，CO2-PRO 还曾经打算开发『**骨塵 2**』，可惜的是由于种种原因无奈中止了。『GARUDIUS』曾被移植到 WIN95 上，称作『GARUDIUS' 95』，现在不少同人射击游戏爱好者玩到的就是这个版本（NICO 动画上有 Very Hrad 难度下 1-6 面 BOSS 过关视频，可惜不是无伤，节目编号 sm247784）。试想当初如果驹都英二与他的 2B 伙伴坚持走下去，就专注于开发射击游戏的话，或许现在也会是 ZUN 级别的人物了吧。不过神主之所以是神主，是因为他开创了萌少女与射击游戏结合的新时代，弹幕和萌少女两相比较，说到底还是萌少女更胜一筹。

每个人的道路或许在很早以前就已经由上天设计好了，驹都英二可能注定就是要画美少女而不是画飞机。专科学校毕业后，CO2-PRO 的两人就分道扬镳了。驹都英二想贯彻自己的理想，做游戏图像方面的工作，当初他正是为了锻炼自己这方面的能力才想到要制作同人游戏，为的是日后能进 KONAMI 这样的游戏公司工作。不过就在他等待投出去的简历得到答复的时候，一家美少女游戏杂志『Pasocom Paradise』倒率先找上门来，邀请驹都英二为杂志绘制封面，但他犹豫了。之前的成功经验或许证明了自己是一个游戏图像方面的天才，



但插画是一个完全陌生的领域，再怎么大胆尝试也不可能一步就跨上杂志封面的高度。况且『Pasocom Paradise』是一本1991年就创刊的老牌游戏刊物，封面绘一直以来都以“一人一年”的方式承包给有名气的画师，这点笔者在以前介绍村上水军时曾经提到过（村上水军是07年5月-08年4月号的封面绘作者），作为一介新人的驹都英二实在是没有那样的魄力。现在已经查不到驹都英二当时曾经为杂志的哪一期画过封面，查阅『Pasocom Paradise』封面绘的记录可以发现从1994年5月号开始就没有过驹都英二的名字，或许他压根就没有为杂志画过封面（笔者注：当然也可能是在94年以前画过，Win95是在95年发布的，当时驹都英二还在筹备制作『骨塵2』，所以推断他的商业活动开始时间大约就在那个时期）。但这件事对驹都英二的触动很深，早先他一门心思地做着他的游戏画师梦，从年轻时接触点阵图开始，就打定主意要从事游戏图像部门的工作，但最先认可他的却是完全不相干的美少女插画领域，这或许是在提醒他插画师的道路将会是宽阔的，因此不妨一试。

驹都英二雷厉风行的性格令他很快转变思路，放下了之前孜孜不倦钻研的游戏CG，开始转而研究美少女的画法。当年两部动画的热播给驹都英二带去了不小的影响，一部是『EVA』，当时很多人都画过『EVA』的同人，Comiket上的男性向同人志几乎有一大半都是绫波丽和明日香，驹都英二也曾赶过这波潮流，就在不久前还看到过他为GAINAX画的明日香巨幅长条海报。另一部则是『Di Gi Charat』（国内翻译作铃铛猫娘、叮当小魔女），大眼睛小身材外加猫耳兔耳的Q版角色设定萌得令人抓狂，在萌剧的历史上是具有启蒙性地位的一部作品。当时驹都英二已经把同人社团名改为“Passing Rim”，开始向萌系领域发展。

在后来的访谈中当被问及当初转型萌系画风时受到过哪些画师的影响，驹都英二提到了诸如CARNELIAN、みつみ美里、甘露树、CHOCO和七濑葵等人的名字。可以理解的是当年参加同人展的新人里几乎没有不知道Leaf御三家、C姐、女帝七濑葵等等大腕名人的，以他们的画风为榜样加以研习的人不在少数。另外CHOCO是笔者一直很喜欢的一位萝莉系画师，画哥特萝莉尤其拿手。但老实说从画风上看，这些人的风格在驹都英二身上完全没有任何体现，所以当初他在接受访谈时也只是“勉强地”列出了几个喜爱的画师的名字，这些人——至少在画风和招牌技巧上——并没有对他造成过多大影响。可以说驹都英二日后的标志性的画风完全是他个人自创的，这也符合他我行我素，想做便做的个性。

2000年，驹都英二的两部出道作『爱的魔法』和『POWDER SNOW』在两条不同战线上几乎同时打响。前者是被富士见书房fantasia文库寄予厚望的新作，执笔者是极有动画缘的筑地俊彦。当时两人都还没什么名气，谁也没想到『爱的魔法』日后会长青不倒长达十载，前后连载达到27卷（包括长短篇、外传和番外篇），普通插画师单凭这么一部作品可能就够吃喝好一阵子了。后者是由一个叫MEGAMI的公司开发的工口游戏，除了CG很带劲其它没有什么特别之处。看来驹都英二为自己安排的出道之路相当合理，没有把鸡蛋放在一个篮子里，既没有浪费自己在游戏CG制



作方面的积累，也没有像大多数毛毛躁躁的新人画师一样，先一股脑的投进 Galgame 界，直到若干年后有了资历才敢出来闯荡。驹都英二的道路走得太顺，顺到他自己都有点难以相信。01 年他又接下了另一个轻小说豪门"电击文库"的新作『伊里野的天空、UFO 之夏』的插画，成为日后他的又一本代表作。

同时，游戏原画方面的工作也没有停滞，当年以**こつえー**名义闯荡的驹都英二与西又葵一起担任了名作『21 -TwoOne-』的原画，当时西又葵也同样是新人，但西又葵霸气的画风完全把驹都英二掩盖掉了，以至于后来没什么人记得原来驹都英二跟西又葵也合作过。1 年后驹都英二同时被著名大社 F&C 和工画堂招揽，一边是与另外两位画师一起参与『H（アッシュ）～いつかたどりつけた場所～』的制作，一边则是独立承担『发明工坊』的人设和原画。当时他还兼着之前提到的两部轻小说的插画，出道才两年驹都英二便已经红到不能再红了，也注定了他一直要同时与多部作品搏斗，终年不得闲的甜蜜而又痛苦的命运。翌年驹都英二在 F&C 的又一部力作『魔女っ娘**ア・ラ・モード**』诞生，两年后又推出了续作，可惜当时他已经上岸不再为工口 Galgame 做原画了。

04 年驹都英二参与了最后一部 Galgame，Key 社的『星之梦』，游戏短小精悍，女主角是个机器人，或许是看中了驹都英二画机械娘方面的造诣，再加上他日渐成熟的萌少女画风，高傲的 Key 可以说破天荒第一次寻找当家画师**樋上いたる**以外的人来担当游戏原画。『星之梦』后来也一反常态地先在 Yahoo 上放出了下载版，一周后才开始正式发售。尽管游戏是 Key 社首次尝试的 SF 题材，但有着技艺高超的画师，又有本社脚本和音乐原班人马的打造，『星之梦』也得到了广泛好评，完全有资格与『AIR』『CLANNAD』等一些大作摆在一起。

驹都英二的地位和人气通过这几部叫好又叫座的游戏，再一次得到提升和巩固。这之后的几年里，尽管已经不再为 Galgame 操刀，但像『发明工坊』的后续作品，博客游戏『**ブログ**妖精**ココロ**』，DS 游戏『超级机器人学园』等作陆续推出，轻小说的约稿更是不胜枚举。其中一直担任『发明工坊』系列脚本之职的竹内**なおゆき**推出的小说『**白銀のカル Cal&Toara**』，以及『伊里野的天空、UFO 之夏』的作者秋山瑞人 10 年的新作『**ミナミノミナミノ**』都由他执笔插画。

The Story of KOMATSU E-JI III

令人瞠目结舌的“无内裤主义”

本文开头的地方提到过业界流传的一个关于驹都英二的惊天谜团。话说如果你在日文Google里输入“ぱんつはいてない（没穿内裤）”这行字进行搜索，结果会惊奇地发现关联关键字里第一项就是『发明工坊1 重现蓝海之都的光芒』，第二项则是驹都英二。也就是说一提到不穿内裤，就必定会联系起驹都英二和他的代表作『发明工坊』。这又是为什么呢？

直言不讳地说，驹都英二算得上是业界首屈一指的“NO PAN（无内裤）主义者”，简单地说就是在他的作品里你几乎很难找到一个大大方方穿着内裤的少女。有人要反驳说，不对啊！驹都英二的作品又不都是光屁股的18X作品。这里有必要定义一下内裤的概念，当然笔者相信广大读者没有人不知道内裤是何物，大家也都是遵纪守法的好公民，不会光着屁股上街。但是内裤就是内裤，与其它各种各样穿在下半身的衣着不完全是一个概念。举个例子『化物语』里的神原喜欢下身穿运动紧身裤，厚颜无耻的阿垃垃圾同学就问她“紧身裤下面难道不穿内裤吗？”问得好！神原回答紧身裤可以替代内裤的作用啊。注意，是替代，紧身裤不等同于内裤。一般人不会光屁股穿紧身裤，神原这样的变态除外。同理，“三神器”之一，体育课上穿的女用体操裤样子很像内裤，但那底下也是要穿内裤的，无论是出于卫生考虑，还是安全的考量……话说回来，唯一不用在下面衬内裤的下身着装那就只有泳装了，比基尼自然不用说了，一体式泳装的话就更不存在裤子的概念了。不过还是说到“三神器”之一的死苦水（也就是学校泳装）虽然看上去是一体式的，但分解开来的话下半身可以等同于比基尼的泳裤，这点常常被萌画师们利用到，画出经过改良的分体式的死苦水。

再回到“无内裤主义”的话题，所谓的内裤是要剔除掉诸如运动紧身裤、体操裤和泳装这些替代品的。所以在审视驹都英二作品的时候可以特别留心一下那些正常衣着的少女，尤其是穿着裙装的角色。这样你才会惊讶地发现，



原来她们真的全部都不穿内裤呀！有趣的是，最早一批发现驹都英二这个秘密的日本同好还曾经制作过一个“无内裤”集锦视频在 NICO 动画上流传甚广，节目编号是 sm4030813，有兴趣的朋友可以登录 NICO 一探究竟，看看笔者是不是在夸大其词。

其实谈到驹都英二这个不为人道的特点，与很多人设想的不同，“无内裤”最早并不是出现在他以马甲名义参加制作的一系列工口游戏中，相反类似『POWDER SNOW』这样的驹都英二 Galgame 处女作里，角色都好端端地穿着内裤，尽管在啪啪啪的时候那个反而很碍事，但游戏公司那时候还没有超前到奉行“无内裤主义”的程度。他的“无内裤”历史是从第一部一般向商业作品，大名鼎鼎的『爱的魔法』的小说插画开始的。在 N 期前的绘师专栏的宫下未纪专题中笔者也曾提到过这部作品，原作者是著名小说家筑地俊彦，宫下未纪是漫画版作者，而漫画版人设的原型便是来自于驹都英二的小说插画版了。这部轻小说相当长寿，2000 年 8 月就刊行了单行本第一卷，到现在已经有近 10 年的时间了。很难想象驹都英二 10 年前竟然在一部纯洁的轻小说里就开始摸索他的“无内裤主义”。

『爱的魔法』故事讲述的是成绩很差，一生只能用 8 次魔法的主人公式森和树在魔法学院里过着暗无天日的生活，然而他的本体却是汇集了世界各地魔法名家血统的一匹“良种好马”，因此很多美少女都想与他啪啪啪，希望生下的第二代能成为伟大的魔法师。剧中有很多美少女倒贴的情节，而且既然目的就是配种，自然也少不了一些具有挑逗性的服务向画面，这在后宫轻小说里是家常便饭，插画诱惑一点也完全正常，所以一开始谁也没有意识到驹都



英二的野望。但慢慢的读者开始注意到，每当角色为了杀必死而脱掉外衣和裙子做挑逗状的时候，裙子底下好像总感觉少了点什么，比如“雪白雪白的”或者“蓝白条纹的”那什么。越来越多的读者发现这并不是错觉，对比其他画师的作品，在特定角度下原本应当是画师大秀内裤画技的场合，而在驹都英二的画作里，可以看到扬起的裙边、可以看到洁白的大腿、甚至可以看到若隐若现的臀部轮廓，但绝对看不到一丁点内裤的痕迹。事实上，驹都英二是在想尽办法用各种手段来遮挡原本应该露出内裤的部分。于是开始有人猜测驹都英二其实压根就没想画内裤。

到了驹都英二接手『发明工坊』系列人设



，每当
逗状的
，比如
什么。
比其他
画师大
作里，
大腿、
绝对看
英二是
露出内
其实压
列人设

时，情况又有了新的进展。工画堂出品的这部作品的主角都是些活泼可爱的元气少女，游戏内容是健康向上的“造房子、做道具”，连一点卖肉杀必死的嫌疑都没有。然而越是如此，玩家便越是急迫地想了解游戏的主角娜诺卡飘逸的裙摆底下究竟有没有穿内裤，得出的结论是“完全不穿”，游戏的其它几个角色情况也大致如此。特定角度下可以看到人物半露的屁股，但却没有内裤遮挡，某些被水打湿后的画面中也可以看到紧贴皮肤的裙子下屁股的轮廓，完全没有内裤的踪影。于是原本持怀疑态度的人也算是彻底认同了驹都英二无论作品，不分场合的“无内裤主义”。

过去也曾有一些杂志就这个问题采访过驹都英二，大家不仅对他为何不愿画内裤感兴趣，对各家东主竟然能认同他的前卫理念也很感兴趣。不过驹都英二总是以各种借口搪塞过去，或者根本就拒绝回答。他从来也没有正面承认过他笔下有哪个角色是不穿内裤的（有一个除外，那就是有一次为『女王之刃』里的诺瓦画同人海报，诺瓦原来的设定就是不穿内裤的半精灵）。于是这也就成了有关驹都英二的最大谜团。

有一种猜测是，驹都英二这么做是对电视台严格规制深夜动画中出现内裤镜头的一种报复行为。这要说到 90 年代中有一段时期东京地区的几家大型电视台联手加强对深夜动画里“不良画面”的一系列严格规制措施，也就是大家所熟知的打码。最严格时女性角色的内裤镜头是不允许在 TV 动画中播出的。所以有一段时间 OVA 动画特别繁荣，有一批尺度很宽的 OVA 例如『AIKa』这样的内裤神作就是在这种背景下诞生的。但后来深夜动画越来越多，各地的电视台争夺收视率，规制措施也就慢慢失效了，以至于现在露个内裤你都不好意思出来说自己在卖肉。另外有一点或许也能够解释这个谜团，那就是驹都英二实在太过溺爱泳装，尤其是学校泳装了。刚才提到唯一公认可以不穿内裤出现在公众场合的情况就是身着泳装，穿泳装就不用再穿内裤，画惯了泳装就不用再画内裤，所以干脆一辈子都不再画内裤了。嘿嘿，这么理解看起来也能成立。



“无内裤”是偶然，走红则是必然

关于“无内裤主义”的话题就暂且搁置了，下面说说曾经引起这一系列骚动的作品『发明工坊』。这个系列相信很多读者都玩过或者至少听说过，游戏的类型是街道发展类ADV，为了振兴荒废的都市，女主角娜诺卡通过灵巧的双手制作各种道具用来帮助街道的建设，道具的合成制作是游戏的主旋律，所以引进以后游戏被命名为『发明工坊』也正是基于这点。游戏的开发公司“熊组”前身是工画堂的一个开发小组，工画堂始创于1916年，在游戏开发领域有着元祖级的地位（编者注：当然他们最早不是做美少女游戏的，对工画堂历史感兴趣的同学可自行维基）。02年熊组正式独立成立分公司，提交的第一份企划就是“Deep-Blue系列”，系列第一作就是『重现蓝海之都的光芒』。工画堂旗下的一大票游戏如『特勤机甲队』系列、『罗刹』系列、『蓝色天使队』系列、『银河战国列传』系列、『交响乐之雨』等等，尽管游戏本身并非空洞无物的以美少女为卖点的Galgame，而是有着优良的系统和可玩性的游戏，不过工画堂历来也很注重游戏画师的选择，对人设的要求往往都是用Galgame的标准来做一部非Galgame。工画堂历来对机械方面就有一种偏爱，所以驹都英二在机械娘方面的造诣令工画堂趋之若鹜，而他的到来也为『发明工坊』这个系列注入了无限的活力。从游戏第一作中机器人的戏份只占比较小的比重，到第三代的『晓之阿玛尼卡与苍色巨神』中机器人直接被提升到主角的地位，这其中驹都英二起到了很大的推动作用。

驹都英二对笔下角色投入的感情之深在业内是有口皆碑的，细心的读者和玩家会发现，驹都英二在表现两个性格设定完全不同的角色时，是从头到脚进行了一番全方位的细致设定的，在每一个细节上体现出角色之间的差异，这恰恰是很多画惯了Galgame的原画师最欠

缺的地方（嗯，比如千人一面的西又葵就是最典型的反面例子，尽管她的杀人画风曾经盖过了驹都英二，还逼走了铃平广）。

以『发明工坊』三代的女主角阿玛尼卡为例，在与前两代的女主角娜诺卡比较时会发现，阿玛尼卡属于急躁冒进型的角色，而娜诺卡身上有点天然呆，所以驹都英二一改娜诺卡惯用的蓝白的天然清爽色系，而用更激烈的“红与黑”作为阿玛尼卡的代表色。发型方面，娜诺卡的超长单马尾最适合表现元气、干练的少女形象，再加上她手上的锤子，一看就是实干型的少女。而为了表现阿玛尼卡的积极进取，她的发型则设定为有两簇形状类似触角一样上翘的呆毛，使用的道具则是魔导书，符合游戏具有“冒险”意味的主题。当两代女主角在同一款游戏里一起登场时，玩家就能很清晰地对比看出两人性格上的巨大差异，并且能很容易地理解谁的性格是怎样的，这就是驹都英二作为人设师高明的地方。

当然，因为手里经常同时有N部作品在开工，每部作品里又有N个不同角色，所以驹都英二坦言在创作时经常会发生角色与角色之间的细节搞错的情况，这或许从一个侧面反映出，其实他笔下每一个角色在细节方面都是繁琐的、一丝不苟的，大到骑乘的机体，小到辫子上的绑绳，成百上千个小细节都是各不相同的，一旦忙起来相互间搞混也在所难免。这种程度的小纰漏要远胜于那些去掉颜色就完全分不清谁是谁的克隆版人设吧。另外，在用色方面驹都英二也有其独到之处，常年绘制机械让他养成了富有金属质感的画风，角色肌肤上的光泽感很强。为了表现出少女的活泼，而避免因为金属质感而造成人物的呆板，驹都英二喜用白色、蓝色、和洋红色，他创作的角色肌肤的露出度很高，通过皮肤和机械表面反射的光泽，与浅色系的服装搭配往往能令作品熠熠生辉。一个画师受不受欢迎，终究还是要看他的画风美不美，画功到位不到位，诸如“无内裤主义”这样的花边新闻其实可以看做是偶尔被人发现的计算外的因素，而驹都英二的走红靠的不是偶然因素，而是与生俱来的天赋和运气，加上平日里积累和磨练所造成的必然。





The Story of KOMATSU E-JI III

爱机体？还是爱少女？或许更爱的是泳装

HP

机体和少女比起来，更喜欢哪个？其实驹都英二经常会被问到这样的问题，而一般他的答案总是偏向机械一边。从制作同人游戏开始，他就一直孜孜不倦地在画着各种机体，但要提到开始机体与少女结合的这一转变，是从『GUNDAM SENTINEL』这部作品开始的（编者注：中文译名高达前哨战，S高达和EX-S登场的小说，是高达FANS不能错过的精品）。一开始它只是一个模型的企划，慢慢发展成为小说。由于这部作品，驹都英二对著名机械设定师加藤一佩服的五体投地，开始系统性地研究加藤一技巧上的窍门，生活中处处都在留意各种机械的线条呈现和内部构造，有段时间甚至到了走火入魔的地步。后来当他开始创作机械娘时，也时刻牢记加藤一所推崇的人机工学方面的表现手法，一般都是首先从机体着手，然后再让少女"搭载"进去，调整好形态，最后再考虑角色的衣着、武器等等细节。

另外说到机械娘、兵器娘和MS少女这三者是不能画上等号，机械娘是一个大类，另两个是下面的子分类。其中兵器娘只局限于兵器与少女的结合，MS少女则特指娘化的高达机体。驹都英二的作品不涉及兵器娘范畴，但有相当一部分是MS少女，也有一部分是其它机体。

MS少女与刚普拉的出现几乎是同步的，MS少女最初就是模型杂志上的点缀栏目，而在这方面最响当当的人物当属明贵美加，他创作MS少女已经有20多年的历史，他的个人第一部MS少女作品集『超音速MS少女』早在1994年就发售。当时驹都英二还没从专门学校毕业。紧随其后的就是『KERORO军曹』的作者吉崎观音老师，他在漫画中创作过很多军曹等人操控的机体、军曹的蓝星装、以及夏美的MS装，大多数都是基于刚普拉获得的灵感。此二人的机械娘可以说比较专精于高达系列，所以归入MS少女的小分野。

驹都英二也画过不少MS少女，而且都是每当有高达新作播出时创作的应景作品。但驹都英二的MS少女与明贵美加比较，最大的不同就在于驹都英二无论机体如何变化，少女通常只有一种装束，那就是改良过的学校泳装，有时也可能是旗袍或者兔女郎装，总之都是紧身装一类。而明贵美加的风格则基本上贯彻了将机体的一部分变形之后附在少女身上作为衣服。可以说明贵美加比较守旧，驹都英二更会调动其它的流行萌要素来烘托机械娘本身这个萌要素。

学校泳装与机体的结合可以看做是驹都英二的专利，他笔下的机械娘已经到了无论套什么机体马甲，也无论上半身穿什么，下半身必定要穿从学校泳装上剥离下来的三角小泳裤。有时你会发现很奇怪的着装搭配，比如上身是护士装，下身是小泳裤；或者上身是旗袍，下身还是小泳裤。有些同人作品里，一些人气角色比如初音家族衣着也都被改成了学校泳装。可见驹都英二对这一口已经到了几近偏执的程度。除这些穿小泳裤的角色外，其余全部作品里都是"无内裤主义"。

驹都英二对学校泳装的溺爱最早大概是从『伊里野的天空、UFO之夏』开始的，在这部作品里，女主角伊里野有三套固定装束：校服、作战服和学校泳装，而且故事就是从男主角在学校里的游泳池里邂逅夜里独自游泳的女主角开始的，一眼看到的就是伊里野的泳装姿态，被勾掉了魂。之后两人就数度在游泳池私会，


M.B.LUNCHER
DECISION !
DATA READ NOW
NOW LOADING



白天伊里野照常上课，晚上就会悄无声息地出现在游泳池，就这样从早到晚都不穿内裤，凉飕飕、凉飕飕的。小说里没有什么激烈的战斗场景，也没有详细交代伊里野究竟是在与什么敌人交战。男女主角只是一而再地在游泳池相遇，小说最终也没给出什么大团圆结局，整部作品的氛围就是“蛋蛋的忧伤”。

小说诞生的 2001 年，轻小说还远不如现在这么热得发烫，尽管这是著名小说家秋山瑞人的成名之作，电击文库方面投以很大的关注，不过小说其实短短 4 卷就完结了，还不及日后『灼眼的夏娜』『魔法禁书目录』等等招牌作品的一个零头。当 04 年小说宣布即将动画化时，一度引发了不小的轰动。05 年电击文库尝试性地拿出『伊里野的天空、UFO 之夏』、『扑杀天使朵库洛』和『星舰操作员』三部作品来改编为动画，其中前两部都是 OVA，只有水野良的严肃作品『星舰操作员』被做成了单季的 TV 动画，事后证明水野良反倒是个杯具，动画版收视惨淡，现在几乎没有人记得有这部作品。

而打头炮的『伊里野的天空、UFO 之夏』2 月份率先发售，总共 6 卷，由老牌动画公司东映动画制作，可见当时电击文库拿出了一笔不小的资金。动画化前杂志社召集了驹都英二和原作者秋山瑞人与东映方面一同碰头多次，确定动画版人设的诸多细节，其间动画版的人设仓岛丈康还特意向驹都英二讨教了关于“无内裤”的问题。两人可算是旧相识，04 年初



『重现蓝海之都的光芒』动画化时，仓岛担任过 OP 的作画，对驹都英二的作风十分了解。仓岛本人也是泳装的爱好者，偏爱白色泳装。一开始两个泳装魔人相谈甚欢，但当被问到动画版的女性角色该如何处理内裤的问题时，驹都和仓岛两人面面相觑，没有言语。几个月后，动画开始在各大媒体上展开宣传攻势，由仓岛丈康作画的伊里野第一次与观众见面，于是大家这才发现动画版的角色也没穿内裤……

这可能是电击文库史上绝无仅有的一次改编经历，虽然不是工口动画，但女主角们却若无其事地不穿内裤上学上街。杂志社和动画公司从上到下，大家果然都供着驹都英二。值得宽慰的是『伊里野的天空、UFO 之夏』DVD 单卷都卖过了生死线，平均每卷卖出 3000 本左右，这给了电击文库方面极大的信心，终于敢拿出招牌小说『灼眼的夏娜』在同年 10 月正式动画化。而这之后的 5 年大家有目共睹，轻小说改编的动画简直如铺天盖地般袭来，全然没有了当年的羞涩。

驹都英二入行早，成名早，运气也不错，好几次搭上了动画化的顺风车，知名度扶摇直上。03 年时富士见书房先下手为强，将『爱的魔法』搬上 TV 荧屏，篇幅达到了 24 话，由当时还名不见经传的 J.C STAFF 制作，那一年 104 部动画里一共才 6 部轻小说改编作，好多天朝子民还不知道轻小说为何物，只当是看一部后宫片。驹都英二正式出道才 3 年第一部作品就动画化了，04 年借助『发明工坊』第一部大卖的人气，并且打算为即将发售的第二部预热，『重现蓝海之都的光芒』也制作了两话 OVA，由同样还默默无闻的 ufotable 制作。又过了一年就轮到『伊里野的天空、UFO 之夏』了……三年三部动画，老天确实待驹都英二不薄。令人意想不到的是，2006 年业界“臭名昭著”的『Champion RED ichigo』力邀驹都英二担任封面绘，不仅如此杂志上的几位台柱角色，**樋口達人**、吉野弘幸（脚本）和佐藤健悦（作画）通力合作的漫画『VITA **セクスアリス**』也邀请他担任角色和机体的双重设定工作。这几人就是眼下热播中的号称史上最强肉番的『圣痕的炼金士』的创作者，难保明后年『VITA』不会步前辈的后尘，届时首当其冲的第一块招牌或许又将是收获“大四喜”的驹都英二。▲

一年前的那一天，也是下着这样的雨……

罪恶黑街不绝的枪声 月下人形永劫之轮舞

CARNEVALE DELLA LUCE DELLA LUNA

文 / 石马戒严

离经典仅有一步之遥的 Nitro+ 大作『月光嘉年华』



ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play !

PROLOGO

プロローグ

历史名城贝尔蒙德。这里不仅是文艺复兴的发祥地，也是一座四方来客络绎不绝的观光胜地。在这里时间仿佛不再流动，街道上充满着怀旧的气息。

不仅如此，这里也到处可以看到那些由炼金术和精细的工艺所创造出来的美丽人偶——“自动机械人形”。

一年前，将过去彻底放弃的罗密欧走在深夜的贝尔蒙德街道上，全然不顾一身的伤痛，以及无情拍打在脸上的雨滴。

然后，他看到了被埋在垃圾堆中的自动机械人形少女。

“我的名字……已经不记得了。”

“那就叫你安娜吧……”

这，是一个狼人与自动机械人形的童话。
（LICANTROPO EE AUTOMATONATE FAVOLEGGIARE）

月光嘉年华 剧情与人物介绍

STORIA E PERSONAGGIO INTRODOTTO



人物介绍

CARNEVALE della luce della luna

A n n a

安娜 アンナ /ANNA

CV：雅姬乃

罗密欧从垃圾场捡到的失忆人形，称罗密欧为主人，擅长家务，虽然没有记忆，却可以修理自动机械人形。她拥有天使一般的心灵，对身边每一个人都很和善，似乎不知道嫉妒为何物。其真身是最初五台银货之一的艾梅蒂斯塔，在移植了露那莉亚的圆筒之后陷入矛盾的情绪中，一方面不愿意让露那莉亚的意识就此消失，一方面又很害怕露那莉亚过激的话语。如果是进入了她的路线，最后她会得到修理圆筒的技能，这本是一项不可能实现的神迹。安娜修好了露那莉亚的圆筒后，重获自由的露那莉亚非但不感谢安娜，还向她发出了绝对要将罗密欧抢到手的挑战书。假如是走的诺埃尔线，安娜会陷入沉睡之中，不干扰诺埃尔和罗密欧的生活。

希尔贝欧 シルヴィオ /SILVIO

CV：松上九郎左卫门

奥尔玛・罗萨的副头领（二把手），过去是罗密欧的好友兼劲敌，后来两人反目成仇。

罗密欧 ロメオ /ROMEO

CV：香山道伸（杉田智和）

住在贝尔蒙特
无趣出租车司机，
人类混杂居住在一
其正体却是人狼。
事莽撞不会看人眼
而且是个重度路痴
经常和乘客吵架。

诺埃尔 ノエル NOEL

CV：成瀬未亜

诺埃尔的双亲在她很小的时候便惨遭杀害，成为孤儿的诺埃尔加入了贩卖大麻的犯罪组织刚・巴比尼，她以观光客为对象偷窃财物，头脑聪明，十分博学，熟知贝尔蒙特的地理和历史。她平时一副少年打扮，第一人称也是非常男性化的“**オレ**”（虽说男性口吻的“**ボク**娘”乃是一大萌系，自称**オレ**的少女还是相当少见的，当然诺埃尔是为了隐藏性别而故意用男性口吻说话）。在遇到罗密欧与安娜之后渐渐对他们敞开了心扉，本想全身心的信任罗密欧，却从吕贝卡口中得知罗密欧是当年杀死自己父母的组织成员。无法接受现实的诺埃尔跑出了罗密欧家，在半路遇到了当年刚・巴比尼的同伴。拒绝重回组织的诺埃尔遭到了虐待，当罗密欧赶到时她已经生命垂危，要救她惟有让她饮下自己的人狼之血，将其变为眷属。为报仇她忍痛成为人狼，但当她来到瓦伦蒂诺面前时，对方不但完全没有还手，还任由她的刀子刺进胸膛——瓦伦蒂诺慈爱地抱紧诺埃尔告诉她：“你是我亲爱的子孙”……受到感化的诺埃尔加入了奥尔玛・罗萨，也明白了与其抱着无谓的仇恨，不如珍惜现在的所有。在罗密欧与希尔贝欧的决战之后，两人回到贝尔蒙特开始了真正幸福的生活。



吕贝卡 レベッカ REBECCA

CV：奥田香織

奥尔玛・罗萨的女性干部，希尔贝欧的情妇。当年罗密欧是被派去刺杀吕贝卡父亲的杀手，吕贝卡的父亲为了活命竟然拿自己女儿当挡箭牌。临死之前吕贝卡喝下了罗密欧的血成为人狼，后来主动请缨去捉拿罗密欧，期间一直在罗密欧与诸位女主角之间搞破坏（女人的嫉妒啊 = =）。其实在笔者的心目中，吕贝卡的 True End 不是她与罗密欧的 Happy End，而是诺埃尔线里御姐养萝莉的结局。吕贝卡外表强干，内心却十分温柔，对小一辈的孩子们很有爱心。走诺埃尔线的话，吕贝卡会被萝莉人形伊莉斯缠住，两人订下主仆之约，相亲相爱，为了让伊莉斯的使用寿命更长一些，吕贝卡甚至去四处寻访伟大的炼金术士桑杰尔曼伯爵（Comte de Saint-Germain）。

Lunaria
露那莉亚 ルナリア /LUNARIA

CV：紅野ミア

人形马戏团琪尔切恩瑟斯的当红的自动机械人形，有一对绿与白的月长石眼眸，五台银货之一。庇乌斯的戒指上镶着与她的眼睛质材一样的月长石，传说这便是最接近神性的贤者之石，它能教会人形什么是爱情。

出于好奇露那莉亚找到了庇乌斯的戒指，这次不当之举授人以偷窃贵重物品之口实，令她被逐出了鸟兜。后来她遇到达布伊迪，加入了人形马戏团。露那莉亚虽然认达布伊迪为主人，但是非常厌恶对方。她很羡慕罗密欧与安娜的和睦关系。假如走露那莉亚的路线，她会从罗密欧身上知晓爱的真谛。

CARNEVALE della luce della luna

杰埃尔马诺
ジェルマーノ /GERMANO

CV：牛柳亀三

专门修理机械的杰埃尔马诺工房的主人，顽固又毒舌，对自己创造出的机械抱有人类以上的爱情，视安娜为亲孙女。自认为是贝尔蒙特最了解自动机械人形的人，本尊其实是伟大的炼金术士圣热尔曼伯爵。



柯尔那里拉
コルナリーナ /CORNALINA

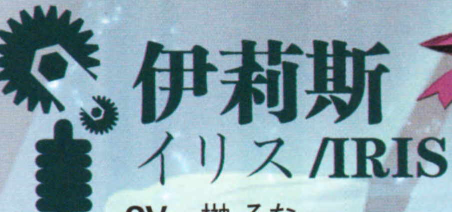
CV：海原エレナ

单手执扇，有着贵妇人般高贵的举止，不过只有极少数的人能窥见她真正的心思。柯尔那里拉表面是立志要在国际象棋界留下自己名字的自动机械人形，正体是鸟兜的五台银货之一。她与人对战时使用国际象棋棋盘，棋盘上的棋子会变成武装人形攻击敌人。

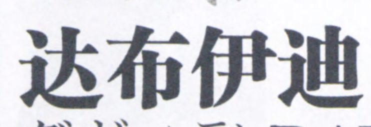
伊莉斯
イリス /IRIS

CV：榊 るな

本作中的萌神，猎奇 loli 人形，五台银货之一。手中一直抱着怪异的兔子玩偶，喜怒哀乐激烈，只要一有自己想做的事，就算大哭大喊也要达成目的。







达布伊迪
ダヴィデ /DAVIDE

CV:比留间京之介（若本规夫）

在欧洲各地做巡回演出的人形马戏团琪尔切恩瑟斯的团长，对人形怀有偏执扭曲的爱意。曾夸下海口说愿意为了露那莉亚牺牲性命。可以说是若本规夫识别率超高的声线成就了这位变态。



庇乌斯
ピウス /PIUS

CV：皇帝

教煌厅的对魔特殊部队乌兜的总监，居住在贝尔蒙特的某大宅中，过着被人形包围的远离尘世的生活，极为憎恨人狼，心底熊熊燃烧着要把人狼黑手党赶尽杀绝的执念。



CARNEVALE della luce della luna

P e r l a

贝尔拉
ペルラ /PERLA

CV：紅野ミア

三无女仆，时间观念很强，对姐姐大人艾梅蒂斯塔怀有强烈的爱慕之情，200 年来一直对艾梅蒂斯塔的去向耿耿于怀。除了女仆本职，她也负责乌兜人形的修理工作——之所以懂得修理自动机械人形是出于对艾梅蒂斯塔的憧憬之情。她在安娜线中付出生命成全了姐姐，可惜对方最终也没能成为真正的人类。

吐槽：女仆、百合属性、怀表、银发、停止时间的能力，喂、你真的不是**十六夜咲夜**穿越来的么？

CARNEVALE della luce della luna

CV:比留间京之介（若本规夫）

瓦伦蒂诺
ヴァレンティーノ /VALENTINO

统领意大利北部地区的人狼犯罪组织奥尔玛・罗萨的头领，组织的成员都是喝过他的血或间接喝过他的血的子孙。虽然是犯罪组织的头领，却是一位受人尊敬的高贵人士。

剧情概述



1794年，瑞士的天才钟表师皮埃尔・雅克・德罗（Pierre Jaquet-Droz）以自己的技术，与流浪的炼金术士亚历山德罗・德・卡利奥斯托洛（Alessandro di Cagliostro）的知识相结合，首次提出了制作自动机械人形（**オトマタ**）的可能。两位天才利用机械工艺（**カラクリ**）与炼金术的结晶，制作了最早的五台模仿人类的人形，这五台人形被称之为“银货（**アルジエント**）”，是为传说中的人形。

这些早期的自动机械人形，和古董一样有着极高的价值。她们完全以再现人类为目标制作，外表与人类几乎没有区别，是炼金术与机械完美结合的艺术品。这些古董人形身上最重要的部位是安装在腹部的圆筒（**シリンダー**），相当于人形的心脏和记忆中枢，类似人类血液的水银则通过圆筒流向全身进行循环。尽管古董人形有着极为复杂的构造，自从卡利奥斯托洛去世之后，电气式人形逐步取而代之，古董人形的制作也随之成为了永远的不解之谜，隐匿进了历史的暗处。

表面上，卡利奥斯托洛造出五台“银货”的初衷是想让她们协助教煌厅的对魔特殊部队乌兜（**ルパーリヤ**）猎杀人狼，因此五台“银货”无不身怀绝技，其体内流动的水银对于人狼而言更是剧毒无比。艾梅蒂斯塔（**アメティスタ**）是第一台银货，其后又有伊莉斯（**イリス**）、贝尔拉（**ペルラ**）、柯尔那里拉（**コルナリーナ**）、露那莉亚（**ルナリア**）等四台银货诞生。作为猎杀人狼的兵器，艾梅蒂斯塔接到乌兜总监庇乌斯（**ピウス**）的第一个任务竟然是去刺杀自己的生父卡利奥斯托洛——他不久前在不知情的情况下饮下了掺有人狼血的红酒，成为了人狼的眷属。

无法违背庇乌斯的命令，艾梅蒂斯塔站在了卡利奥斯托洛面前，却对眼前的父亲无法痛下杀手。挣扎痛苦之间，她体内的中枢圆筒开始出现不正常运转。就在艾梅蒂斯塔因为自身背负的弑父十字架即将殒命之时，她可以随意操纵时间的妹妹贝尔拉赶到。冷酷无情的贝尔拉替姐姐杀死了卡利奥斯托洛，身体不堪负荷的艾梅蒂斯塔随之跌入脚下的地下水脉中，从此音讯不明。

不久乌兜与人狼黑手党组织奥尔玛・罗萨（**オルマ・ロッサ**，鲜红的足迹之意）终于厌倦了彼此间的杀戮，为了保障利益，双方的头目庇乌斯与瓦伦蒂诺（**ヴァレンティーノ**）签订了一项协定：“人狼不许在贝尔蒙特出现，如能恪守，乌兜也保证不向他们出手。”其后不知为何，乌兜渐渐淡出了公众的视线，各地针对魔物的暗杀活动却似乎从不曾消失过。





一转眼已是 200 年过去了，意大利北部的贝尔蒙特成为世界上唯一的人形生产基地。这座人口仅有 40 万的历史名城，城中的自动机械人形（**オトマタ**）就高达 2000 台。而且在自动机械人形已是一种高价玩具的今天，贝尔蒙特作为大街小巷里满是自动机械人形的旅游都市而闻名，每天都有大量来自世界各地的观光客。

罗密欧是在这座历史名城里驾驶出租车营生的司机，但他的身份却并不像外表那样简单。在来到贝尔蒙特的一年前，他曾是奥尔玛・罗萨的一员，作为组织中身手最好的杀手，深受头目瓦伦蒂诺的器重。然而这样一位不知人间温情的冷血杀手却爱上了一个普通的少女伊尔玛（**イルマ**）。与她相恋的日子让罗密欧真正体会到了什么是幸福，情同手足的兄弟希尔贝欧（**シルヴィオ**）和对自己暗怀恋慕之情的吕贝卡（**レベッカ**）的陪伴，也给了罗密欧友情的温暖，让他度过了一生中最愉快的一段时光。可是好景不长，在一个满月之夜，无法控制体内兽性的罗密欧错手杀死了最爱的伊尔玛，不能原谅自己的罗密欧含恨脱离奥尔玛・罗萨，来到贝尔蒙特独自生活。



一天罗密欧在街上闲逛时，偶然发现了垃圾场中的一个失忆的人形。她的皮肤白皙透明，眼睛则是漂亮的紫水晶做成，很显然是一个价值不菲的古董人形。罗密将她从垃圾堆里带了回来，给她取名做安娜（**アンナ**），然后将其她交给熟知炼金术、也在经营工房的机械工杰埃尔马诺（**ジェルマーノ**）修理。虽然杰埃尔马诺把安娜的外表修缮一新，对于圆筒损害导致的失忆却完全束手无策。于是罗密欧收留了无依无靠的安娜，两位同样背负着沉重过去的人就这样开始了共同的生活。





一年来的日子平淡而无波澜，口气粗鲁经常会把客人赶下车的出租车司机也成了人们口中的闲谈，但鸟兜与奥尔玛・罗萨已经在暗中展开了各自的行动。瓦伦蒂诺得知罗密欧在贝尔蒙特之后告诉他，只要他肯回来，过去的事情一笔勾销。曾经暗恋过罗密欧的吕贝卡主动请缨去捉拿罗密欧，但她已是组织的二把手希尔贝欧的情妇，希尔贝欧深知她接下任务的内情，于是他也在暗中进行布局，一旦逮到机会就要置罗密欧于死地。

另一方面，经过了两百年时间后，依然留在鸟兜的银货只剩下三台——贝尔拉、伊莉斯和柯尔那里拉。贝尔拉从伊莉斯口中听说她最近认识了一个能修理人形的人形安娜，天性敏锐的她马上意识到那个人形很可能就是当年失散的姐姐大人艾梅蒂斯塔。贝尔拉装作不经意地去与安娜会面，以一场战斗激发了安娜体内的隐藏能力，由此确认了安娜就是五台银货之一的艾梅蒂斯塔。



伴随着鸟兜和奥尔玛・罗萨的明争暗斗，两位女子来到了罗密欧的身边。一位是贩卖麻药的组织刚・巴比尼（**ギャング・バンビーニ**）的成员诺埃尔。身为孤儿的她被罗密欧带回家后，得到了安娜的盛情邀请住了下来，作为报酬则是白天帮罗密欧拉生意。有时诺埃尔会被罗密欧带到古堡废墟里学习格斗技，为未来的某天脱离刚・巴比尼做准备。另一位则是在自动机械人形马戏团里演出人形戏的露那莉亚。当年因为遭人诬陷偷窃庇乌斯镶有贤者之石的戒指，露那莉亚被逐出鸟兜，后来流落到马戏团中。她接近罗密欧的目的是为了夺回安娜体

内的圆筒，以此作为回归鸟兜的投名状。

露那莉亚与罗密欧的过分亲近遭到了她的主人——琪尔切恩瑟斯（**チルチェンセス**）马戏团团长达布伊迪（**ダヴィデ**）的强烈反对。露那莉亚不顾主人的命令私自离开马戏团与罗密欧会面，恼怒的达布伊迪追来，与罗密欧和露那莉亚展开了一场恶斗。就在露那莉亚在战斗中身负重伤，奄奄一息之际，她向罗密欧道出了银货的真正秘密——

原来五台银货的存在不仅仅是为了猎杀人狼，还有一个更重要的目地是要完成炼金术的究极使命——造人。只要收集齐五台银货的圆筒合成一个金货，拥有它的人形便可以成为真正的人类。因此最初的五台人形从诞生之际就在彼此间埋下了相互杀戮的种子。在这种情况下想治好安娜的失忆症，唯一的办法就是取出某台银货的圆筒，移植到安娜身上……

说完这些，露那莉亚请求罗密欧将自己的圆筒移植到安娜身上，让她生命能以另一种形式延续。罗密欧含泪接受了露那莉亚的圆筒，她也在罗密欧的怀抱中含笑而逝。

由杰埃尔马诺主导的移植手术进行得很顺利。最初安娜的体内同时存在着安娜与露那莉亚两种人格，但随着时间的推移，露那莉亚的人格将会一点点失去。善良的安娜不愿露那莉





至就此消失，她决心保住露那莉亚的人格，即使这样会使身体承担痛苦万分的折磨。与此同时，安娜过去的记忆也在逐渐恢复，可是每当记忆恢复，安娜潜意识中猎杀人狼的天性便会被激发，使得她一次次违心地向罗密欧痛下杀手……

此时的奥尔玛·罗萨也遇到了危机。狼子野心的希尔贝欧不满足于二把手的位置，于是联合组织里的智囊格里埃尔莫（グリエルモ）企图杀害头目瓦伦蒂诺。怎知瓦伦蒂诺早就看穿了希尔贝欧的阴谋，他决定牺牲自己换来组织的新生，于是授意格里埃尔莫先按照希尔贝欧的计划行动，以后再迎接罗密欧来接管奥尔玛-罗萨取而代之。这招连环计一开始进展顺利，可是却在最后功亏一篑。瓦伦蒂诺的葬礼上，鸟兜的银货与人狼黑手党展开了一场死敌之间的大战，希尔贝欧则被抓到了鸟兜总部。

本就意见不合的鸟兜银货开始内讧，贝尔拉打败了柯尔那里拉抢走了她的圆筒后，下一个目标就是安娜。她找到安娜，诉说自己有多么羡慕安娜可以脱离组织和真正心意相通的主人在一起，然后请求安娜带她走出鸟兜过自由的生活。已经爱上罗密欧的安娜拒绝了贝尔拉，于是她们只能用战斗来解决问题。

直到安娜的武器刺进了贝尔拉的躯体，贝尔拉才第一次也是最后一次展露出笑脸。眼前她最爱的姐姐大人，将会成为真正的人类；自己的生命，也将在她体内得到延续……

鸟兜的松懈让希尔贝欧有了可趁之机。他逃了出来，只求与罗密欧决一死战。这对昔日的兄弟，曾是如此亲密无间的两个人，却不得不走向敌对面，必须用双手断送对方。不是你死，就是我活！在这一战之后，所有的恩怨情仇，都将得到了结，遥不可及的幸福，也已曙光初现……

月光嘉年华诞生内幕谈

RETROSCENA EPISODIO FACENDO ET CETERA



脚本

担任『月光嘉年华』脚本一职的下仓**バイオ**最早立志成为一名小说家，几年前通过朋友的介绍加入了 Nitro+ 社，其后一直在协助公司内的写作工作。2005 年初，Nitro+ 的上层询问下仓有没有兴趣自己独立做一个企划——一直以来，Nitro+ 社的分工基本上是考虑企划的人负责写脚本。于是下仓顺水推舟地接下了这个任务，从而开始了他在 Nitro+ 社处女作的构思。

首先，下仓给作品定了一个"美女与野兽"的主题：男主角罗密欧不仅外表长得野蛮粗犷，本身更是人狼一族。他体内流淌着凶暴的血液，每到满月之夜便会变身成狼的形态，可谓是"美女与野兽"中的野兽。而围绕在罗密欧周围的美女们，既有自动机械人形，也有同他一样的人狼。于是本不应该结合的两人的恋爱故事，都被下仓凝聚在了"美女与野兽"这几个关键词中。说到作品的企划，其实还有一段有趣的轶闻：据说下仓最早提出来的企划是"身上寄宿着不死之菌的大叔'**ヤクザ**'捡到了人类外型机器人的未来 SF（**ヤクザ**是何许人详见后文）"，虚渊玄看到后说："这不是摆明了是人狼黑手党吗！给我照着『教父』来！"；而钢屋**ジン**看了以后又说："不如这样，把机器人换成自动机械人形？加上炼金术如何？"

接受了两位前辈的意见之后，下仓开始着手更为细节的设定。故事的背景舞台选择在了浪漫与流传有诸多动人传说的意大利；主角们活跃的都市——拥有 40 万人口，2000 台自动机械人形（人形 = 人偶）的意大利北部架空都市贝尔蒙特的原型，则是以美术工艺品和纺织品驰名欧洲的艺术之都佛罗伦萨，同时一些习俗与风情则参考了莎士比亚名作『威尼斯商人』中描写的水城威尼斯。

因为人物活跃的舞台是在意大利，所以游戏中出现了大量用意大利语标记的假名，另外还有一部分名词是来自拉丁语（下仓坦言自己为了用好这些词语进行了许多学习，希望能酿出一种符合游戏世界观的独特氛围，由于都是些不常用的词语，很多听起来不大习惯，让他很忐忑不安，不知道是不是有什么误用的地方，所以考据党不必过于为难他了）。

在接下来的进一步故事设定中，下仓专门去翻阅了相关资料，不想却发现游戏中出现的人形、黑手党和人狼等等本该是人尽皆知的一些事物，背景材料意外的很稀少。比如与人形相关的只有『蔷薇少女』和『INNOCENCE』等商业作品；至于黑手党与人狼，大家一致想到的是延续黑色电影（注）风格的名作『教父』。于下仓以此作为基调，再加以自己的创造，便有了后来大家所看到的『月光嘉年华』那浓厚的黑色味道。

（编者注：黑色电影（Film Noir）：法国评论人专为美国电影提出的一个电影流派的概念，40 年代在法国发行的许多美国犯罪片、强盗片和侦探片都具有"黑色或黑暗"的主题和情绪，基调阴郁、浓厚的悲观情绪，故事明显的模式化，倾向与情节处理碎片化。60 年代后很少有这个"Film Noir"的提法，不过『教父』等作品也可以算入这一类型。比较近的黑色电影中，编者强烈推荐『洛城机密』，不仅剧情精彩、几位大牌如凯文・史派西和罗素・克劳大飙演技，以往被当作花瓶的金・贝辛格更是凭借本作一举拿下第 70 届奥斯卡最佳女配角的小金人。至于 ACG，2001 年的原创 TV 动画『Noir』可算代表作——从名字就能看出来了。）

至于脱离了人狼黑手党之后落魄街头的罗密欧偶然在垃圾场捡到古董人形安娜，其后与她开始了同一屋檐下的共同生活，两人在不断的交往磨合中逐渐向对方敞开心扉的情节设定，则是参考了漫画家道满明清的短篇漫画『**ハキダメエレジー**』（垃圾场的挽歌），主角**ヤクザ**也是在垃圾场捡到了一个普通的机械女仆。漫画中的**ヤクザ**并非是一出场就很帅气，而是让人多少觉得有点凄惨的人物，他工科学校毕业，却没办法修好机械人形的手腕，所以一直为自己没有学好专业知识而后悔。生活在截然不同世界的**ヤクザ**和机械女仆所编织出的动人故事，给下仓留下了深刻的印象，于是这也成为了他设定罗密欧与安娜两个身处不同世界的人物彼此了解，相互爱慕的故事原型。基本上『月光嘉年华』的开头罗密欧与安娜的谈话与行动都或多或少带有『**ハキダメエレジー**』的影子。

◀游戏中的瓦伦蒂诺与马龙・白兰度主演的『教父』第一部中的黑手党老大经典形象的对比。



原画

比起世界观和剧情，下仓在设定人物上要显得轻松许多。他与原画师大崎**シンヤ**的合作也相当的顺畅，经常是一次拍板，往往只要下仓丢给大崎人物的相关资料，对方就可以据此画出草图来。

人形一方的服装是华丽的洋装裙和女仆装，人狼黑手党则是西装派，有了大致的区分后，再根据人物各自的性格和特征来进行细节设计。对于下仓个人来说，人狼一方由于会在满月之夜变身成狼，体内流淌着兽性之血，于是设计人物时以犬为印象；人形一方是人造人，于是便给她们安上了一种类似于弗兰肯斯坦那种感觉的形象（英国诗人雪莱的妻子玛丽・雪莱在1818年创作的小说『弗兰肯斯坦』中的主角，弗兰肯斯坦一词后来用来指人形怪物或失控的创造物）。

下仓订下的“美女与野兽”的主题，在大崎的笔下变成了更为具体的“狼男VS弗兰肯斯坦”。然而这两大怪物种族却是生活在人类世界中的，于是大崎尽力地想要描绘出一种具带着些许现实性的童话世界。从后来的成品看，大崎在本作中的表现是十分令人满意的。

其实大崎**シンヤ**是一位颇为神秘的画师，对外公开的个人资料很少，似乎也不是Nitro+的常驻画师，而是以类似外包的形式接受原画工作。他在加盟Nitro+之前曾给**たまソフト**2002年4月26日发售的游戏『世界ノ全テ』做过原画，以此一举成名，转籍Nitro+之后的首作是05年的『**刃鳴散らす**』，这也是他真正意义上的成名作。随后大崎又负责了『**サバト鍋-Nitro Amusement Disc-**』中『**戒厳聖都**』的原画，接下来便是这部『月光嘉年华』。

『月光嘉年华』的制作人**でじたろう**认为大崎不论画风还是上色都十分符合Nitro+的风格，过去他在『**刃鳴散らす**』中的上佳表现也给人留下了深刻的印象，于是企划案刚刚出炉之时，**でじたろう**便抱着想要看到大崎画西洋风格的念头去委托原画的工作。

『月光嘉年华』之后，大崎**シンヤ**便再也没有新作品问世，某种意义上说『月光嘉年华』是大崎**シンヤ**画风臻于成熟的代表作。大崎**シンヤ**自称平时喜欢阅读科幻小说，迷恋适合重金属音乐的钢铁世界，可是自从他出道以来经手的作品除去『戒严圣都』里有出现钢铁将军之外，其他全是与SF和钢铁世界无缘的作品，大崎过去也表达过想要试一试那些题材的想法，可惜全被无视掉了（真可怜，看来在Nitro+，牢牢掌握话语权的还是在脚本一块），但愿以后能看到这位“石马戒严”的生父得偿所愿地画出SF与钢铁的世界。

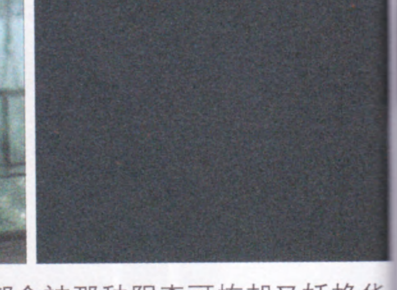


OP MOVIE









相信每一位看过『月光嘉年华』OP MOVIE 的人都会被那种阴森可怖却又妖艳华丽的画面所吸引：只有半截脑袋，一半人身一半国际象棋底座的人形配合着 YoKo 演唱的『**嘆きの人形**』翩翩起舞。明明是类似恐怖片的吓人场景，却让人移不开视线。在采访中，制作 OP MOVIE 的难中亭多乐表示这是真实地再现了『月光嘉年华』的人形世界，被围在中间的那个人形就是安娜（该片头收录在本期光盘中）。

这段影像重要的灵感来源是 1986 年的英国定格动画电影『鳄鱼街』（Street Of Crocodiles）。『鳄鱼街』被誉为“映像的炼金术士”的奎氏双子兄弟（brothers quay）的最高杰作，是一部极具中毒性的诡异电影，恶心的画面中飘散着难以言喻的美感。在作品里奎氏兄弟对所谓的现代性进行了不留情面的讽刺，人类被送往一座名为“现代”的工厂，在工厂里进行从四肢到大脑构造到体液的彻底改造，有兴趣的朋友可以亲自找来观赏。基本上『月光嘉年华』OP MOVIE 里的画面都能在电影中找到相应的原型，甚至主题曲『**嘆きの人形**』都有几分类似片中的人形们围绕绅士跳舞时的那段音乐。

音乐



负责『月光嘉年华』音乐的照例是 Nitro+ 的老搭档 ZIZZ STUDIO。音乐制作团队 ZIZZ STUDIO 成立于 2003 年，社长是作曲家**磯江俊道**，早在 ZIZZ STUDIO 还未正式成立之前，**磯江俊道**就通过为『**吸血殲鬼ヴェドゴニア**』的 OP『WHITE NIGHT』作曲的机会搭上了 Nitro+，其后从『鬼哭街』开始到『装甲恶鬼村正』的一系列作品，ZIZZ STUDIO 一直为 Nitro+ 的游戏提供音乐（除了『**字祷子 D 妖都最速伝説**』和『**スマガ**』）。

确定要参与『月光嘉年华』之后，**磯江俊道**先是与 Nitro+ 的负责人一一确认每一曲 BGM 所要表达的情境和背景，然后他将这些资料带回 ZIZZ STUDIO 发表，恰好公司里有一位擅长此类题材的人，于是**磯江**将一部分作曲交给他，然后再进行了一些其他分工，最终完成了全部的作曲工作。

由于背景舞台是在意大利，于是意大利式的哥特风，光与影的神秘便成了音乐部分所要表达的重点，**磯江**在接受杂志访问时也谈到自己想要的是“现实与幻想的暧昧”，为了追求那种暧昧，在音乐风格上也没有过分拘泥于意大利，而是广泛采用了欧洲的乐风。到了录音阶段，许多乐器都是用的现场演奏同声收录，除去吉他、贝斯、萨克斯这些每次作曲必然会用到的乐器之外，中音提琴、长笛、单簧管、大号等乐器也被用在了 BGM 中。至于一些 Vocal 曲的八音盒版或是 BGM 里需要八音盒的地方，ZIZZ STUDIO 都是将实际的八音盒播放的音符一个个分解，进行采样后再输入**サンプラ**（Sampler，采样机，只要输入标准化的“音”，就可以任意再生的装置）中进行演奏，因为都是从机械中产生的八音盒音色，所以听起来非常完美。可是也由于音色太过于美妙，给人很不真实的感觉，**磯江**在接受采访时还一直为没能启用真实的八音盒来演奏而耿耿于怀。

此外关于音乐创作还有一个有趣的轶闻：当时的录音室旁边就有一家送外卖的意大利餐厅，**磯江俊道**、**いとうかな**和音乐制作人**ニワタナベカズヒ**等人经常从那家餐厅叫外卖，美其名曰体验作品内涵……

周边





RETROSCENA EPISODIO FACENDO ET CETERA

就这样，『月光嘉年华』这款游戏经过将近两年的制作，终于在2007年1月26日发售。紧接着OST『**御伽の月の綺想曲**』于2007年3月9日发售，封面上是小红帽装扮的安娜与大野狼罗密欧。由下仓**バイオ**担任脚本、隅田**かずあさ**作画，作为衍生作品的漫画在杂志『**チャンピオン RED いちご**』上连载，从2007年的4月号开始到2008年的2月号结束，总共两卷篇幅。漫画并非单纯地将原作情节漫画化，而是讲述本篇之后的故事，漫画一开始，人狼黑手党奥尔玛·罗萨便已覆灭。

此外，2007年5月24日到2008年4月23日，小学馆**ガガガ**文库出版刊行了全三卷的小说版『**月光のカルネヴァーレ～白銀のカリアティード～**』，下仓**バイオ**没有继续为小说版执笔写脚本，而是换成了轻小说作家**J· さいろー**，插画还是原作的画师大崎**シンヤ**。漫画是游戏的后传，讲述人狼一脉的故事，小说则是原作的前传，主角是一对自动机械人形兄妹，虽然原作的诺埃尔、贝尔拉等角色依然在小说中登场，但都只是次要角色。



月光嘉年华

源流之旅——资料与历史之考察

FONTE CARNEVALE

下仓バイオ曾说过，『月光嘉年华』的设定并不少见，对于喜欢动漫游戏的人来说，"人狼"与"炼金术"是常见的关键词，可是词语的起源与遗留在史实中的传承却鲜少有人知道，虽然不清楚这些对于了解游戏的大致剧情并无太大影响，但为了更加深入的了解游戏的世界观，还是让我们追本溯源，来了解一下资料与历史中的『月光嘉年华』。

与人狼有关的考察

具有能变身成狼之能力的人类，是并不实际存在的传说生物，除了人狼，还常常被叫做狼男、狼人或附身狼，这种半人半狼的生物在世界各地留下了许多传说。人狼的传说最早可以追溯到希腊神话，吕卡翁（Lykaon）是希腊城邦 Arcadia 的国王，主神宙斯为了验证 Arcadia 是否如田园诗歌中所歌颂的那样是个理想的地方亲自前来，吕卡翁竟然拿掺杂人血的祭礼来献给宙斯，宙斯勃然大怒，将 Lykaon 变成了狼，这也是希腊文中狼（lykos）一词的来历。

在『月光嘉年华』中，只要吸过人狼的血，哪怕只有一滴也会变成人狼，所以登场的人狼全是第一头人狼瓦伦蒂诺的子孙或间接子孙。此外，当人狼完全狼化之时，会丧失自身的记忆，这个失忆的设定是电影『狼男』中得来的灵感。

与炼金术相关的考察

炼金术（al-kimiya）是中世纪的一种化学哲学的思想和始祖，也是近代化学的雏形。『月光嘉年华』登场的四大元素为"温、冷、干、湿"，加上贤者之石。提倡这四大元素的是古希腊哲学家亚里士多德，亚里士多德的四元素说来源于另一位古希腊哲学家恩培多克勒提出的"火、水、土、空气"四元素说，虽说包括炼金术四元素说在内，融汇贯通了天文学、气象学、动物学和植物学的亚里士多德哲学乃之集大成之思想，可是直到 12-13 世纪，炼金术开始受到人们关注之前，这一思想一直为欧洲所排斥——当时欧洲处于基督教的统治之下，不可能会接受基于古代神话与宗教的炼金术。而贤者之石，又名"アルカナ（本作女主角之一的名字）"、"エリクサー"，是四大元素之外的第五元素。中世纪炼金术发达之后人们想尽一切办法追求贤者之石，但是无人真正炼成过这一虚幻的元素。此外，本作中的五位"银货"的眼睛都是贵重的宝石，她们的名字其实就是以宝石的名字来命名的。

本作中登场的炼金术士

圣热尔曼伯爵

サンジェルマン伯爵

Comte de Saint-Germain

圣热尔曼伯爵生卒年不详，大抵他是活跃在 18 世纪的传奇人物，1746 年之前他生活在伦敦，随后的 12 年间不见踪影。传说他隐居在德国从事炼金术与化学的研究，也有人说他去游历印度和西藏地区。关于这些没有任何史料记载，只知道他博学多才，非常熟悉东方世界。1785 年圣热尔曼伯爵移居巴黎，得到了路易十五的宠信，他得到了可以使用王族设置充当研究室的许可，交换条件是路易十五要他找到"人类认知的极限中最稀有的发现"。1784 年，圣热尔曼伯爵亡于德国黑森，此后有关于他的目击传说不绝于耳。

在『月光嘉年华』的背景设定中圣热尔曼伯爵是卡利奥斯托洛的老师，不过没有任何资料证明两人曾有关联。

卡利奥斯托洛

アレッサンドロ・ディ・カリオストロ

Alessandro di Cagliostro

笔者最早是从大仲马的小说『王后的项链』中认识这位人物的，此人自称卡利奥斯托洛伯爵，生于 1743 年，少年时代被赶出修道院后师从阿鲁特塔斯学习炼金术，随后在欧洲各地旅行，用假名混迹社交界和商界，1785 年因卷入著名的玛丽 = 安托瓦内特项链诈欺事件而被砍去了双脚（这一事件的来龙去脉，大仲马在小说中曾做过精彩的描述，有兴趣朋友可以找来一看）。其后他再度游历欧洲，1789 年被罗马教廷以异端罪逮捕，接受宗教审判，1791 年判处终身徒刑，1795 年死于狱中。与圣热尔曼伯爵一样，死后也留下了诸多目击传说。

『月光嘉年华』的卡利奥斯托洛最后跟教煌厅反目，之后不见踪影，与现实中的本人经历正好可以对应起来。另外与其相关的两位人物庇乌斯（真实历史上的庇乌斯 6 世）和皮埃尔・雅克・德罗都有历史上对应的原型人物，限于篇幅缘故此处便不展开来写了。

月光嘉年华

Nitro+ 的一抹异色，却无法成为经典

LICANTROPO EE AUTOMATONATE FAVOLEGGIARE



因为种种原因，第一眼看上去就具备大作品质的『月光嘉年华』，在国内 Gal 玩家中知名度并不高。为何这样一部在背景设定、剧情、人物和 CG 等都有出色表现的 Galgame 却没能成为经典？

其实笔者在『月光嘉年华』的攻略过程中，总会有种这不是在玩游戏，而是进入了电影世界的错觉——逼真的 3D 背景、华丽的人设、精美的 CG 原画、迫力十足的演出效果以及丰满的人物塑造都给人一种真实电影的临场感。下仓**バイオ**在写作时似乎也并没有把作品当成电子小说来描写，而是将一个个的场景与事件切断成碎片来进行叙述。有了 Nitro+ 凌驾于业界顶峰的演出效果的助力，单独看每个碎片的描写都是非常成功的。只是随之而来的问题也十分明显：就是过于执着地追求电影的效果，而忽视了对人物心理的刻画与必要的衔接描写。毕竟游戏不是电影，不可能每秒 24 格地还原真实：电影可以通过演员的表演来突出人物心理，游戏的人物立绘来来去去也就几个表情，要说单靠那些表情来细致的表现心理活动，根本是痴人说梦。而且电影不断地切换场景依然能够完整地表达主题，换成游戏却只会给人一种过于凌乱的感觉。

于是电影化的表现手法一方面是『月光嘉年华』的优点，一方面过于执着的追求也成了一大遭人诟病的缺点。游戏中的人物做一件事情通常是不需要理由的（或者是他有他的理由，但不会告诉你，需要玩家自己去推理）；一件事情发生之后紧接着换上一个场景又是另一件事情；再加上文本量巨大，难解的语句大量充斥其间，国内玩家很难领略到这部作品真正的魅力。事实上『月光嘉年华』的销量在 Nitro+ 的作品中并不理想，在日本玩家中的评价也呈现赞否两论的倾向。

说起下仓**バイオ**的行文风格，与虚渊玄、钢屋**ジン**、奈良原一铁等几位 Nitro+ 大师相比也有诸多不同之处。本来 Nitro+ 社就是个崇尚脚本家个人风格的公司，只要是读过虚渊玄、钢屋**ジン**或是奈良原一铁等人的脚本，立刻可以感受到那种我行我素的强烈个人风格扑面而来。比如虚渊玄的作品中总是透出一种淡淡的孤独感，仿佛独行于苍茫荒野的孤狼，寻求着心灵的慰藉。作为有名的电影爱好家，他也与下仓**バイオ**同样倾心于电影式的演出手法，只不过虚渊玄对剧本的整体把控要略胜下仓一筹，人物不会有什么莫名其妙的行动，行文上也更为洗练；钢屋**ジン**则是用热切的心来提高自己作品的娱乐性，读他的作品能感到一种宛如少年漫画般的激情。由于钢屋本人是攻略过无数 Galgame 的资深玩家，所以他的作品总是 Nitro+ 的游戏中最具美少女游戏风格的；奈良原一铁更是业界数一数二的热血派，热衷于细致地描写铁胄与刀剑，隔不了多久就要让玩家沸腾一把。

据说下仓**バイオ**也有不亚于前列几位怪才的固执，『月光嘉年华』制作人**でじたろう**更是直言 Nitro+ 内部打算将他当成虚渊玄与钢屋**ジン**那样的脚本家来培养。只是可能『月光嘉年华』是他的第一部作品，所以许多个人的想法并没有



完全展开，毕竟连世界观设定都是在虚渊玄和钢屋ジン的协助下完成的。下仓**バイオ**在写作上也有不成熟的地方，只要是自己喜欢的统统往脚本里加，这样的做法直接冲淡了作品情节上的连贯性，不少桥段都是可有可无的鸡肋（文本量倒是直线上升）。到了 08 年的『**スマガ**』，下仓加入 Nitro+ 的第二作时，他那长于用主人公与女主角间互动的风格才算真正成型，拖沓的风格亦有所改观，只是文本量还是一如既往地令人望而生畏。

从主题上，『月光嘉年华』这部作品就是“『蔷薇少女』+『教父』+ Nitro+”的综合体，故事情节也是分为“人形”和“人狼黑手党”两部分展开。无论是人形部分还是黑手党部分，都看得出来『蔷薇少女』与『教父』对其明显的影响。先说人形部分，且不说人少女自动机械人形们的哥特萝莉风格与“蔷薇少女”的类似性，那个“人形们都有一位绅士一般的生父，且她们都爱着（或者爱过）自己的父亲”的设定与几乎照搬了『蔷薇少女』；而『月光嘉年华』里的“人形之父”卡利奥斯托洛将能合成“金货”的五台“银货”分别装进了自己的五个女儿体内，让她们将来有一天自相残杀，收集姐妹的“银货”合成一台“金货”，完成炼金术之最高理想“造人”，这个让人形自相残杀的机制又很难不让人联想起『蔷薇少女』里的“Alice Game”。

巧合的是蔷薇少女的生父是活了 2000 多岁的罗真（Rozen），此人曾在 18 世纪化名为圣杰尔曼伯爵（圣杰尔曼伯爵也是『月光嘉年华』的重要人物，详见人物介绍部分，有考据说卡利奥斯托洛也是罗真的分身之一），两部作品之间的关系实在叫作为玩家的笔者不禁莞尔。只可惜这些看上去颇为华丽的设定并未在游戏中充分展开（多好的“百合 + 父嫁”素材呀！ www），让人有些遗憾。至于人狼黑手党部分，与『教父』相似的地方就更多了，连奥尔玛・罗萨的头目瓦伦蒂诺的长相都是按照第一代教父维托・柯里昂（马龙・白兰度饰）的模样来画的，其他诸如人物着装、帮派仇杀、父子与兄弟之情更是可以寻见与『教父』千丝万缕的关联。

总的说来，在 Nitro+ 的作品谱系里，『**月光のカルネヴァーレ（月光嘉年华）**』是一部传承了 Nitro+ 诸如硬派、世界观独特、剧情引人入胜、考据捏他俯拾皆是、擅长演出和 3DCG 等标志性风格的作品。从这方面说『月光嘉年华』显得非常的 Nitro+，可是同时它又有着其他 Nitro+ 作品所没有的特点——譬如说“卖萌”。笔者的意思并不是说其他的 Nitro+ 女主角不萌（事实上笔者的笔名便是取自『刃鸣散』里的那位超萌的军萝），只是其他的 Nitro+ 女主角萌则萌矣，靠的是自身散发出来的让人难以抵抗的气质；而『月光嘉年华』的女性角色们，不光光有萌杀的设定，负责脚本的**下倉バイオ**还刻意安排了诸多桥段来让她们卖萌，不论是自动机械人形的哥特风还是女黑手党们的黑色调，**下倉バイオ**总能抓住一些角色身上的特质，使“萌”在她们身上发扬光大，这在以前的 Nitro+ 作品里是很少见到的。

Nitro+ 的制作总监兼灵魂人物的虚渊玄曾说过：“比起动画风格赛璐璐色调的萌系精灵，彼得・琼斯和约翰・布兰奇以厚实笔触所画的超恶半兽人或哥布林（一种传说中的类人邪恶生物，由精灵异变而成，一般都长着长尖耳）更令我感到亲切”，可见萌从来不是 Nitro+ 的立社之本。如此看来，能将萌与燃充分结合的『月光嘉年华』也算是 Nitro+ 中的一抹异色了。希望这次的介绍，可以让更多的玩家能够了解到这部“离经典仅有一步之遥』”的作品吧……▲



赏梅 赏樱 赏工口

——CSP5&COMIC1☆4 合体扫雷专题

■文／完蛋了的国王

过去早春时节原本是日本的赏花旺季，3 月赏梅，4 月赏樱，却是同人活动的淡季，但近年随着例大祭和 COMIC1 的迅速崛起，同人活动呈现出淡季不淡的局面。尤其当今年 3 月久违的第五届 Comic Market 特别场光临茨城县水户市，助推了春季的一波同人热潮——



"水户黄门"只为消弭赤字，COMIC1☆4才是真的战场

笔者曾在年初『二次元狂热』的C77扫雷中提到过这次的"Comiket Special 5 in 水(简称CSP5)"，这里不妨再做一下简单介绍。Comiket Special也就是Comiket特别场，一般每5年召开一次，今年的这届是第5届。特别场的宗旨是把平素里只在东京如火如荼召开的Comic Market搬到那些远离首都的所谓同人活动"欠发达地区"，以期达到活跃当地同人文化氛围、扩大Comic Market在首都圈以外的影响力、以及帮助推动举办地当地旅游事业这三大目的。不过Comiket特别场最初真正的目的是为了消弭经年累月所存积下来的财政赤字，通过增开场次的方式增加营收，然而实际上结果往往事与愿违，赤字总是不降反升。

Comiket特别场至今举办的5届里实际上只有两次离开东京，一次是远在10年前的CSP3，去到了被蓝天白云和大海所环抱的美丽的冲绳县宜野湾市，优美的自然风光虽然取悦了广大与会者，但并没有为Comiket赢得好名声。活动期间一些同人社团与当地教育委员会发生了不愉快，竟有人不知死活地寄去了工口同人志和匿名信挑衅，在当地造成不良影响，这些不守规矩的社团也被永久逐出Comiket。5年后CSP4回到东京，这次别出心裁地发起了一档24小时不休息的"耐力赛"，结果却是因为成本核算失误而使赤字反而增加。

在这届CSP5举办前，活动的宗旨重新被定义为"帮助地区振兴"，活动举办地在全日本的町自治体和观光协会中募集产生，采取Comiket准备会与当地政府合力操办的方式。而本次的举办地是日本人家喻户晓的茨城县水户市，会期为3月21-22日两天，会场设在水户市伊势甚泉町北大楼。茨城县位于东京东北，水户市在江户幕府时期是水户藩所在地，藩主水户德川家是拥有很高地位的"御三家"之一。有"天下副将军"美誉的水户藩二代藩主**德川光圀**官至权中纳言，日本效仿唐制，故也称作黄门，也就是后来名震全日本的水户黄门。水



户黄门与他的两个家臣阿助和阿格三人一同周游日本的故事被后世编撰成了“水户黄门漫游记”，无数次地被改编为戏剧、电影、电视剧和动漫作品。另一方面，水户在幕府时期的崇高地位，使得城内留有很多很完整的名胜古迹，例如日本三大名园之一的偕乐园，以每年2月下旬到3月下旬的“夜梅祭”而闻名，这次CSP5的会期刚好赶上赏梅的节日。

Comiket光临水户市以后，自然开始调动一切力量围绕着“水户黄门”大做宣传。实际上大多数日本人除了通过电视和漫画了解水户黄门漫游日本的事迹以外，对水户市本身知之甚少，有不少东京的大手同人社团出于卖本、游览两不误的目的都欣然前往捧场。茨城县所在的常陆一带一直以来同人活动并不发达，当地的强项在于旅游纪念品的制作和贩卖。同人创作和参展则很大程度上仰仗受邀而来的知名社团以及尾随而至的忠实拥趸们。由于调度有方，活动吸引到相当可观的入场人数，并最终圆满落幕。但要论及会上诞生的作品数量和质量，其实并不乐观，抱着旅游心态参展的大手社团们显然创作的诚意不足，目前为止还没有流出过让人眼前一亮的佳作。

另一方面，今年已是第四个年头的COMIC1☆4却是一派欣欣向荣的景象。自去年场馆搬到东京Big Sight更宽敞的东5、6两馆后，比较好的解决了人流过于拥挤造成的安全隐患，不过今年继续大幅增长的参展人数，令主办方不得不效仿例大祭的做法，又下大成本租下了东4馆作为一般参加者的待机场所作为周旋之用。这样一来使COMIC1至少在场馆规模上已经达到了Comiket的1/3而参展社团数则保持不变，仍旧是3300个社团争抢2500个摊位。与先前的CSP5的玩乐氛围不同，COMIC1☆4不需要迎合旅行观光部门的种种要求，没有很浓的商业氛围，所以会上出现了不少值得一书的作品。作为夏天的C78前最大的一次新作人气检阅，一大批新番的同人志争奇斗艳，拉开了又一轮“逐新弃旧”浪潮的序幕，相信现在所能看到的一些端倪必定会应验在不久后的C78上。

CSP5和COMIC1☆4接连落幕后，还有几档规模中小型的同人志即卖会也会先后召开，其中吸引参加社团较多的是5月4日召开的COMITIA92特别扩大场。这档有着20多年历史的老牌同人志即卖会其实规模已经超越COMIC1☆4，社团数达到了3000个以上。还有一档突发性的活动就是6月20日将要召开的由虎之穴发起的“とら祭り2010”，地点也是Big Sight，活动则是为了纪念虎之穴创立15周年。凭借虎之穴的影响力，召集到650个社团参加，且大多数都是与虎之穴有业务联系的有名有姓之辈，单是一本特典小册子就有30位名家一同制作，其中包括多位著名漫画家以及门胁舞以和浅野真澄两位声优。相信好本子是一定不会缺的，问题就是届时会不会有人扫……







大手社团玩乐心态为上，C 姐突发"有声同人志"





BENIGYOKUZUI VOL.26



大家熟悉的 C 姐 CARNELIAN 这个春天也没闲着，接连转战多档同人志即卖会。作为 Comiket 上无人不知的超大手社团，此次 CSP5 水户之行没有道理不邀请 C 姐一同前往造势。常陆一带素来没什么 ACG 产业，对很多同人创作者而言也算是一次难得的旅行机会。不过像 C 姐这样的大人物一般是不会亲自到场的，这次华丽地拿出了新作『PARA–SOL』即将上市分身乏术的借口翘掉了水户之行。人不到，作品还是要到当地走个过场的，而且还要承担一部分来自官方的委托。这次受水户市旅游振兴部门之托，CSP5 的目录书特别随附了一本水户当地的旅游购物指南，为这本小册子封面作画的就是 C 姐了。当然所谓的走过场也不是真的两手空空地去水户大吃大喝一番再回去，借着设计旅游指南的机会，C 姐特意为这次 CSP5 创作了一本限定版新刊『水户姬漫游记』，这里的水户姬就是旅游指南封面上的那个女孩子了，灵感自然也是来自于水户黄门，左右两位"护法"那一定就是水户黄门两个跟班的化身助桑和格桑，一个叫佐佐木助三郎，一个叫渥美格之进。

相比玩乐性质的 CSP5，对待声势日盛的 COMIC1，C 姐的态度可谓 180 度大转弯，一方面早在 CSP5 开催之前就已经忙着准备 COMIC1 ☆ 4 上贩卖的商品。去年由于游戏开发进度滞后等等原因（还是那款『PARA–SOL』，这叫什么开发进度啊……），一直以来作为大型同人志即卖会上例行惯例的通贩抱枕被临时取消了，引来不少铁杆 fans 的抗议。这次当然不会再失约了，不仅如此这次对应 COMIC1 ☆ 4 的新品阵容有全面升级，首度祭出了时髦的"有声同人志"。这个所谓的有声版同人志前几年同人社团 Sage 就开始在搞，简单来说就是在普通的同人志以外附带一张 CD–ROM，制作一些配套的音轨配合阅读时的快感。这次 C 姐的新刊『BENIGYOKUZUI 26』有所改进，利用游戏资源方面的强势，制作了一套类似 Galgame 的游戏『**ほのかといっしょ！**』，收纳了 20 张 CG 供读者赏玩，此举一下子就模糊了传统同人志与 Galgame 的界限。这款姑且可以称为小游戏的『**ほのかといっしょ！**』由 C 姐原创的角色**ほのか**作为主角，同时纸巾盒和抱枕也都以**ほのか**为主题。延续 C 姐一直以来的大人气，抱枕在 3、4 天内就被抢订一空，"有声同人志"也很快完售，可见这个新招在读者中的认可度还是相当不错的。这个情况是否会延续到夏天的 C78，我们将拭目以待。



人气大作匮乏，一切留待夏日的高潮?

COMIC1 历来是夏季 Comiket 前的一次最佳的人气试炼场，正赶在 4 月新番热播之际，虽然今年的4月新番比起去年掉了好几个档次，不过勉强还是能拿出几部人气新作的。到了 7 月好歹有『**アマガミ**』这样的 Comiket 常客总算被动画化了，而且『Love Plus』的续作也会在夏天发售，即便新番疲软，C78 上也绝对不会出现没有制霸作品的冷场局面。

这次比较出人意料的是，几部先前不太受关注的新番似乎有不少同人志诞生，这就是每年所谓的黑马。一般来说先前那些炒得最热的肉番是不太受同人社团待见的，一方面普通电视台播出的都是索然无味的“和谐版”，不是所有日本人都会去看 AT-X 的收费无修正版，所以自然人气方面就要受到影响。另一方面，肉番反而没有为同人创作留下多少 YY 的空间，太赤裸裸的东西是没人愿意画同人的，这才是肉番无市场的主要原因。很可惜上半年占统治地位的是肉番。

在 Pixiv 上呼风唤雨的『无头骑士异闻录』是腐女们的最爱，可惜 COMIC1 是男性向占主导，而在 SUPER COMIC CITY 这样女性导向的同人志即卖会上，DRRRR 就特别有市场。不过 DRRRR 里好歹也有几个女性角色，比如巨乳眼镜娘班长（为什么这三个属性始终要合在一起才管用？）平时就喜欢玩 3P，有时候还要拿太刀出来砍人，这就给同人创作者以灵感。无头骑士塞鲁蒂至少也算是个女性角色，必要时候也能作为啪啪啪的对象。但毕竟主流还是男人与男人之间的故事，而且 CP 多得数不清，相比之下男性向刊物就显得太弱势了。另外三部人气尚可的作品是『笨蛋、测验、召唤兽』、『某科学的超电磁炮』以及『花丸幼儿园』。炮姐的历史其实不用笔者再多讲了，这部作品从去年播到 3 月完结，在 C77 期间就已经人气爆棚了，各种五花八门的题材大家也都看得七七八八了，这次 COMIC1 ☆ 4 上其实并没有什么新鲜玩意。『笨蛋、测验、召唤兽』虽然不是纯肉番，但题材很适合做工口同人本的温床，有姐姐和姬路同学这两大爆乳，还有独一无二的性别是秀吉的秀吉，不让他们跟主角啪啪啪的话还能干什么呢？而『花丸幼儿园』虽然打的是人畜无害的男阿姨工作奋斗的励志牌，但群众的眼睛是雪亮的，GAINAX 乃这招“后宫要从娃抓起”大家早已心领神会，这就是给广大喜好 YY 的同人社团创作工口本的机会。以上这些都是毫无悬念的人气题材，倒是『WORKING』这部作品受到一部分社团关注让笔者感到小小意外。『WORKING』的原作是画功很烂的四格漫画，有现在的人气完全是依靠 A1-Picture 动画版的出色表现，剧中患有男性恐惧症的伊波真昼这个角色似乎获得了很多 M 属性男性的青睐，但或许这样一部小品动画只能是昙花一现吧。其它还有一些冷门作品也有同人本出现，例如『HEROMAN』『会长是女仆大人』『君届』和『王牌投手振臂高呼』，甚至还有『高达 UC』的同人，以上都不是主流，或许有个别能脱颖而出在 C78 上占有一席之地，总之春季暂时还没有超人气大作诞生，一切都留待夏日高潮的爆发。

笔名	同人 Circle 名	作品名称	作品出处	轨迹	备注
和泉つばす	翡翠亭	MOEPOP17	原创	新刊是 MOEPOP 系列第 17 弹，附赠两款便签纸	
凉香	凉屋	**まさかの**近况报告书	原创	主打商品是一款图案诱惑的挂壁海报，附带一枚徽章和一看 omake 新刊	
有叶	**有葉と愉快な仲間たち**	**椿と菊　おひさしぶりです！、よんこま総集編**	原创	长盛不衰的『椿と菊』再度归来，另一本则是四格漫画系列的总集篇，其它商品还有一款彩色文件夹	
[illegible]川まこ	WNB	Petit*Petit 5	Fate、轻音等	WNB 的庞大商品阵再现，主打刊物是全彩同人志画集『Petit*Petit 5』，然后有长条海报、铝制运动水壶、电话卡组、垫板、无纺布环保袋、文件夹等	
トモセシュンサク	无限轨道	无限轨道总集篇	综合 w	赶在 C78 之前，**トモセシュンサク**的 2006-2008 年同人作品总集篇来到了，那么 C78 上很可能将是总集篇第二弹或者是新刊	
近卫乙嗣、浅木柚乃	Closet Child	Metamorphose	美少女战士等	今年两人又是“分开旅行”，浅木柚乃比较少见的以 Closet Child 与 L.L.MILK 和**どてちん**天国两个社团合同创作了新刊『Metamorphose』	合同
龙牙翔	**龍の金曜日**	Country of flower	原创	铅笔黑白稿同人志、铝制水壶、无纺布环保袋	
小原**トメ**太、**さくら**小春	QP : flapper	2co1Princess 等	光之美少女、L+ 等	CSP5 和 COMIC1 ☆ 4 上都看到了精力充沛的 QP : flapper 的身影，新刊一本是 L+ 本，主打刊则是国民动画『光之美少女』第七季『Precure』的同人	CSP5 的新刊为综合黑白画集
みつみ美里、甘露树	CUT A DASH!! & BLAZER ONE	**挿絵雑記 4 等**	综合	主打同人志是惯例的 COMIC1 新刊『插绘杂记』系列第 4 弹，其它还有 4 款长条海报、i-phone 和 PSP 的痛贴、**みつみ**美里最爱的小鹦鹉样式的无纺布环保袋，以及一个非常大的能把全部商品装进去的纸袋	以美里宠物鹦鹉为主题的四格漫画也依然是惯例
ちりま等 24 位	Lolita Channel		笨蛋测验召唤兽、空之音、奥丁领域	这次遭到毒手的三部作品分别是笨蛋、唢呐之乌鸦和已经红了有一阵子的『奥丁领域』，作品编号 150-152	
D-myo	Snow ring	**ネコネコ準備号**	原创	在日本发展顺利的韩国女性萌画师，COMIC1 ☆ 4 的新刊实际上是 1 月份一档 ONLY 祭・十羽野祭的一本『Love Plus』同人志，『**ネコネコ準備号**』则是在 5 月 4 日的 COMITIA92 上发售的原创 4 格漫画集	COMITIA92
桃屋 SHOW 猫	U.R.C	**甲斐姫無惨**	真战国无双	很久没关注这个最早以『三国无双』而闻名的社团了，虽然现在不画真三了，但光荣游戏的主题是不变了，新刊继续聚焦『真战国无双』	
西又葵	JOKER TYPE	LCSC~Love Cat. Sweet Cat~	原创	西又葵老师的猫猫狗狗画册再临，这次是以她的爱猫为主题的台历一本，新刊『LCSC~Love Cat.Sweet Cat~』也是关于她家 9 只小猫的拟人化猫娘本	CSP5 新刊为全彩同人志『ART COLLECTION』
山本和枝	**緋い笑撃**	**ねば～えんど**、狂宴－**キョウエン**－	原创	大妈再临，CSP5 上是一本应景的以水户土特产为背景制作的新刊，COMIC1 ☆ 4 上则是幻想题材的原创漫画	
铃平广	HEART WORK	Free style		铃平广老师带病出战 COMIC1 ☆ 4，新刊为 16P 全彩画集，此外还有别致可爱的酒壶痛贴以及无纺布环保袋	CSP5 的商品是一款 B5 的挂毯，图案是应景的梅花
	CARNELIAN	BENIGYOKUZUI 26	原创	首次推出了“有声同人志”『**ほのかといっしょ！**』，其它商品包括两款主题餐巾纸盒，以及惯例性的一款制服抱枕	随附抱枕的还有一本黑白 omake 小册子
カントク	**5 年目の放課後**	**立ち読み専用 30**	原创	自从去年开始成人向创作以后，5 年目也算是彻底“堕落”了，不过另一方面个人原创的角色又有新进展，继去年的**柊**之后，新刊中又出现了一个黑发黑衣的萝莉	
Mitha	Indico lite	**七ヶ音学園 05**	**七ヶ音学園**	接续去年的『**七ヶ音学園**』的第 5 弹，同期似乎还有一本只面向网络公开的同人志，画的是久违的 RO 同人	
壬生夏生	Lily lily Rose	制服少女√ 8、制服少女 3	原创	人气丝袜制服少女设定集『制服少女』系列再临，CSP5 和 COMIC1 ☆ 4 接连两册新作，除了新刊之外还有为『白色相簿 2』应援而创作的长条海报	
てぃんくる	Tinkle Bell	Dark Raspberry Ange	原创	本次大会上最值得期待的作品之一就是**てぃんくる**的全彩画集了，虽然页数很少，但画功确实不可挑剔	

CSP5&COMIC1 ☆ 4

部分同人志扫雷推荐

アミプラス

よわたり工場 / 龙与虎



名社团**よわたり工場**的本子，如果没记错的话这个社团的上一本龙虎本还要追溯到08年底的C75和C77时的作品是『天才麻将少女』本，品质也是赞到不行，只可惜因为流出的较晚所以没来得及在扫雷中推荐。**よわたり工場**最大的特点就是画什么像什么，尤其最近两年进步神速，画风足可乱真，而且连续都有品质上佳的全彩本出现，所以尽管『龙与虎』已经过气一年有余了，全彩加上情节设定方面也有不俗表现，亚美美的语言习惯、身材、体态等等都把握得不错，工口场景处理得也很得当，所以这本新刊还是值得推荐为目前为止COMIC1 ☆ 4上流出的最好的工口本之一。

池袋バストウエストヒップ

ケンソウオガワ / 无头骑士异闻录

本届大会上**ケンソウオガワ**无疑是最具创新意识的社团之一，主打的DRRRR本内容设计十分讨巧，把巨乳班长、宅女、丢头女和弟控女这四个可供工口的角色的四段啪啪啪收录在一本作品中，用穿插进行的方式，根据角色的性格和人物关系设定了工口场景，中间还加入了贴近原作风格的聊天室对话，感觉上很有原作风味。这个社团的另一本副刊选择的竟然是『心跳回忆4』的同人，这一作的游戏销量其实相当不尽如人意，只是先前曾经做过一话OVA，还算有一点点小小知名度，同人本倒是第一次看到，内容相当不错，可惜只有短短4P。

F-NERD

彩画堂 /EVA



不知道吹的什么风，彩画堂竟然画起了EVA同人！过去十数年彩画堂都以高质量的格斗游戏同人而著称，尤其是SNK旗下的名作诸如『拳皇』系列。不久前彩画堂突然放弃一贯的传统开始尝试其它题材，于是我们就看到了罕见的EVA本。其实彩画堂一直以来追逐的都是“姐弟恋”题材，EVA中有一对最合适的姐弟配就是葛城美里和真治，正剧中曾提到过美里年轻时和加持两人缠绵云雨，一周没下床。彩画堂的这本『F-NERD』就是以此作为创作灵感，一如既往的浓密的工口场面，真治娇小的身躯与美里丰韵的肉体交织在一起，让人完全忘却了明日香凌波丽的存在。

チチとバストと○房厨2

比較的シンプルなパンティ / 笨蛋、测验、召唤兽

笔者已经多次在同人志扫雷里推荐过这个社团的作品，社团的主催就是新锐工口漫画家tosh，不久前刚刚发售了个人首部单行本，人气如日中天。这本『**チチとバストと○房厨2**』尽管已经是第二册，但前后剧情没有关联，tosh只管从头到尾描写他的工口场景，不愧是前途有望的工口漫画家，在安排分镜方面十分老练，角色到角色过渡和体位的变换很平滑，对秀吉的角色定位也比较巧妙，因为tosh并不擅长画搅基，所以干脆来了个“把秀吉妄想成美少女”的设定。期待C78上tosh也能有佳作出现吧。

パラサイトガール+おまけ折本

マンガスーパー / 无头骑士异闻录

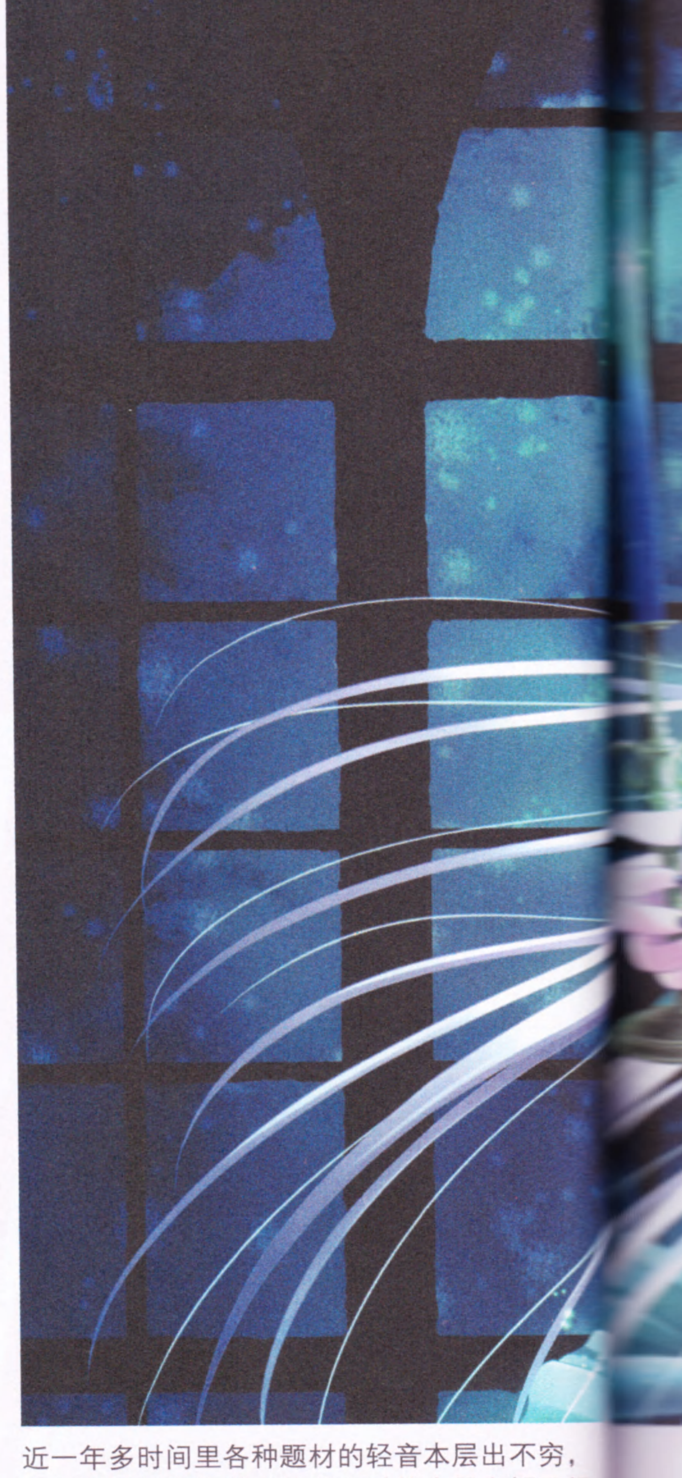


太棒了！太棒了！太棒了！这是C77时笔者推荐过的猫井ミィ的作品，当时可以堪称C77上最好的工口『化物语』本，而这次的DRRRR本也堪称最佳，不夸张地说可能三个月后的C78上也未必能有比它更赞的DRRRR本诞生（当然话不能说的太满）。猫井ミィ的本子里包含了工口同人志所需的一切必要元素：赏心悦目的画风、扎实的漫画功底、浓密的工口场景、曲折的心理描写和情节设定、外加一些诸如“アへ顔”的重口味杀必死，所有这些有有机融合在一起的时候，30多P的漫画就能一气呵成，让人大呼过瘾。

やってMIO!!

GEGERA STANDARD/ 轻音

『轻音2』强势再临，因此本次COMIC1 ☆ 4上轻音本自然会再度崛起，过去



近一年多时间里各种题材的轻音本层出不穷，所以要说新鲜的猎奇的没见过的本子大概已经不存在了。GEGERA STANDARD这本最大卖点还是全彩，GEGERA STANDARD画风特点集中在胸部的画法上，比较适合猎奇的口味，情节方面就没有太多值得一提的地方了。

SSD Re：2010

猫屋敷 /S.S.D



佐佐木睦美老师的新刊，全年龄本里为数不多的值得一推的本子，题材选自一部原创小说『SSD』，由佐佐木担任插画，这部小说大约从C71时开始以同人志形式推出，由于小说的同人志一般很少有人放流，所以很多人都不知道这部作品。这次的本子是小说的角色设定集，虽然没有太大亮点，但至少可以看到老师久违的线画。封面上手提M4步枪的少女很醒目。



Rambling

A.O.I PROJECT/ 综合

说到老牌画师的本子，**きみづか**葵老师的新刊是一定要推的，在这本综合志里可以看到从制服少女到机甲等等各种截然不同的线画作品，**きみづか**葵爱好广泛，对各种制服深有研究，本子里就囊括了巫女、侍者、女子高生、魔法少女、水着、修道服、赛车女郎、朋克摇滚等多达 8 种制服，当中还穿插了一幅『饿沙罗鬼』的机甲线稿，单纯从丰富性的角度而言就已经十分超值．而且**きみづか**葵老师毕竟是十几年的老笔头了，线画本无数，画功绝对无可挑剔，倘若在多几张上色稿的话那就无敌了。

Wonder' bout

たくみなむち /WORKING

综合表现最好的一本『WORKING』本，画风很贴近动画，也时不时用 Q 版人物做点缀，角色选择了小鸟游和伊波，情节设定比较合理，啪啪啪之前还给伊波戴了副手铐……可以说给其它有意做『WORKING』本的社团制定了一个好的模式，相信随着剧情不断深入，C78 上会出现一些其它 CP 和其它内容的同类作品。

たくみなむち这次还有一本 omake 本，画的是炮姐——早先**たくみなむち**的主业是炮姐，不过这次没有墨守陈规。omake 本的气氛营造的不错，就是线画太潦草了，既然是 omake 也没什么好吐槽的。

L+

ばくはつ BRS./Love Plus

全彩、重口味的 L+ 画集，**ばくはつ** BRS. 画风和画功都是有保障的，C77 时上的也是 L+ 的全彩画集，这次则是续作。纵观春季几档同人志即卖会上 L+ 本的总体质量，感觉进步的余地越来越小，甚至有退步的迹象，看来宅男们也慢慢到了倦怠期了。不过好消息是 L+ 续作夏天就要发售了，希望届时能在剧情本方面有所斩获。

眼下 COMIC1 ☆ 4 流出的本子数量还不足 150 本，CSP5 则更可怜。文中提到的一些名社团的好本子大多都还没有放流，鉴于去年有 300+ 的本子收获，今年的不少好东西或许会留到日后才会陆续出现。由于截稿日所限，这次的扫雷就做到这里，我们 C78 再见！▲



代替再见的誓言

回忆『青空下的约定』

文 / 游龙（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）

从本州向南一点的地方，有一座叫做南荣生岛的小岛。沿着岛上蜿蜒曲折的坡道，踏过一段长长的石阶，便可以登上一个能够俯看整个小岛与大海的高台。在那里，矗立着南荣生岛上唯一的高中——高见塚学园的宿舍：斑鸠舍（つぐみ寮）。

由于曾经为小岛带来繁荣的出水川重工决定撤出，许多员工子女都随着父母一起离开了这里，斑鸠舍的住宿生也随之与日俱减。最终，不只是男女生宿舍合并，觊觎斑鸠舍下这片土地已久的学校领导们也终于做出了要废除宿舍的决定——最晚期限是来年的 3 月，但如果在那之前，住宿生不满 5 人的话，同样也会直接废除。于是，留在斑鸠舍中的最后 7 个人，为了在最后期限前不让这片乐园遭到破坏，许下了誓言——

初出：通常版パッケージ

众月捧“星”——星野航



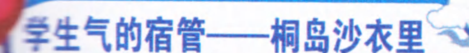
星野航，斑鸠舍最后一年间唯一的男生。

学习成绩不佳、好闹事的他，是一个彻头彻尾的问题学生。进入高中之后，短短一年多的时间，就被学校三次处以停学处分。

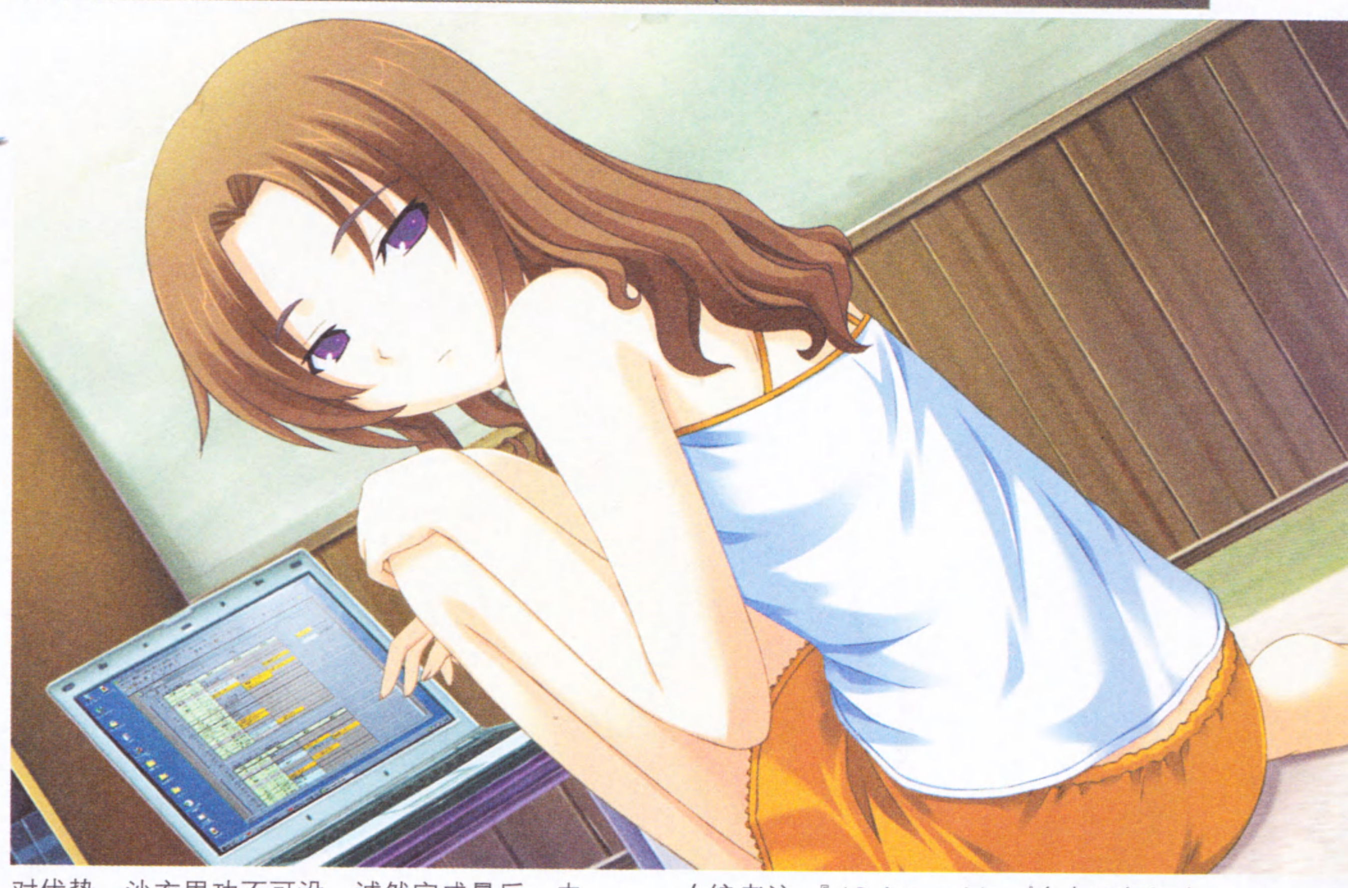
然而凭借自己外向开朗的性格和略显帅气的外表，航在学生心中有着很高的地位，加上岛内数一数二的望族星野一族的身份，使他有了与学校对抗的资本。这也是为什么学校上层数次破坏斑鸠舍的阴谋，都是围绕他展开的：一方面，这个男孩确实容易给自己的宿舍惹事；另一方面，则是要抽去斑鸠舍的这根主心骨。

对于航而言，斑鸠舍是他与之一起成长的地方。高一刚刚进入学校的时候，航并没有现在那么风光。由于在假期里遇到感情挫折，表面上很开朗的他其实日子并不好过，这也是为什么只是因为高年级生撞了他一下，他就会和对方大打出手的原因。然而随着时间的推移，一切都在慢慢变化。以“捡”回静为契机，航开始渐渐走出阴影，选择一种更为积极的态度去面对未来。这才有了故事开始时，那个意气风发与凛奈正面交锋的航。

因此，唯有斑鸠舍他不会放弃——纵使最后期限到达之时，这里的大部分人都会离去，他也依旧会以他自己的方式，将这个宿舍守护下去……



学生气的宿管——桐岛沙衣里



桐岛沙衣里是这个斑鸠舍名义上的宿管，她毕业于名牌大学，却阴差阳错地流落到偏僻的南荣生岛做教师。连她自己也不明白，一年前才初出茅庐的她，是以何德何能坐上了现在这个位置。虽然现在想来，学校上层看中的也许正是她的初出茅庐。对于处心积虑想要拆除斑鸠舍的他们而言，在宿管的位置安排这样一个好捏的软柿子是再好不过的了：因为是新人，所以经验不足无法随机应变；因为是新人，所以可以摆出一副前辈的态势，在关键的时候给她施加压力。大概，当时校长和教导主任就是打着这样的如意算盘才做出这个决定的。

沙衣里也确实“不负所望”，一副完全靠不住的样子。不要说是去与学校上层做些争斗了，就是在与同宿舍三年级学生浅仓奈绪子的对决中，她也永远是落在下风的。身为老师，却仿佛还留着学生时代的深刻烙印，这便是沙衣里给人的印象。

然而，却也正是这样的沙衣里，这样的老师，才会和学生们一起守护斑鸠舍。因为年轻，因为带着学生气，所以才能与学生的想法合拍，去体会他们的想法和心情。学生们昵称她为“小沙衣”便是最好的证明，这并不是不将她放在眼里，而是出于一份喜爱和亲昵——仿佛在自己眼前的不是一个年长的教导者，而是与自己同龄的朋友、同学。因为看上去好欺负，所以上层才会时不时将一些对斑鸠舍不利的消息泄露给她，从而让住宿生们在一次次的对决中占得先机。

沙衣里在渐渐改变，就连不擅长与前辈争斗这一点，也在一场“12 Angry Teacher”中烟消云散（注）。在这场事关是否让星野航退学退舍的会议上，将反对 1 票、赞成 11 票的绝对劣势，转化为反对 11 票、赞成 1 票的绝对优势，沙衣里功不可没。诚然完成最后一击的依旧是处处高出她一筹的奈绪子，但如果没有之前沙衣里的不断游说，单靠威胁又能起到多少效果呢？她用自己的永不言弃感动了森永老师；又逐个解释航 3 次停学处分的原因，从而拉拢了同样是女性的新城和小衫；继而借着菱田老师的话头，举出了三田村隆史的例子，不仅因此获得了菱田老师的一票，也让曾经与她一样为了学生据理力争的吉仓老师，以及几乎是与吉仓老师共进退的井口老师加入了己方的阵营。其间沙衣里据理力争，并多次与比自己更有资历的建部老师发生正面冲突。推动看上去很靠不住的她完成这一切的，除了对于航的个人感情之外，也包括她作为一个新人所特有的那种冲劲——不会过多地去权衡利弊，没有那么患得患失……

（编者注：『12 Angry Man』（十二怒汉）是一部经典法律题材电影，讲述了一个由 12 个来自各个阶层的各种性格的人组成的陪审团，正在对一起凶杀案的凶手是否有罪进行讨论。由于英美法系中陪审团必须全部达成一致意见而非少数服从多数才能判定有罪或无罪，所以在闷热的夏天在不透风的房间里，12 人的陪审团因为亨利·方达饰演的某男子坚持被告无罪而迟迟未能出结果，大家暴躁不已。但在亨利·方达的耐心游说下，11 名愤怒的陪审团员一个接一个地同意了他的看法，最终案件真相水落石出，避免了一出冤案的出现。）

身在斑鸠舍的住宿生们是幸运的，因为在他们一致对外的时候，不用担心后院起火；做为沙衣里的学生是幸运的，因为有她在的课堂永远充满欢乐。

怀揣少女梦的“房东”——六条宫穗

六条宫穗的身份在整个斑鸠舍里显得有点特殊：她是高见塚学园的一年级新生，进入斑鸠舍也并不是很久；但同时她又是声名显赫的六条家的大小姐，创办高见塚学园的六条纪一郎的孙女。对于学校而言，虽然没有实权，但她名义上是理事长，是一个不能得罪的角色；而对于斑鸠舍而言，她也是名义上的房东——虽然对于其他住宿生来说，这个名号更多是作为平日里的谈资，很少有人把它当回事。

宫穗和一般印象中的大小姐形象有比较大的差距。她性格活泼开朗，而且一旦打开话匣子就会说个不停，和她的好友藤村静形成了鲜明的对比。只有在做事的时候，她才会因为自己的慢半拍体现出像是个大小姐的样子。由于这个原因，宫穗不仅在斑鸠舍里闹出了不少笑话，也成为整个宿舍里经常被耍弄的人之一。

宫穗当初到这个岛上来的目的，只是趁着暑假的机会来看看这个让自己爷爷和奶奶相会的地方。她的爷爷六条纪一郎正是在这里开始自己的旷世之恋的——以一个没有靠山的外国人的身份，在这里与六条家的大小姐邂逅、相恋并最终得到了六条家的认同，与其结为夫妇。这样一段带有传奇色彩的恋情一直被宫穗所憧憬。正是怀揣着这样的少女梦，宫穗踏遍了与自己祖父母相关的每个地方，自然也不会落下由自己爷爷建造的斑鸠舍。

到底是为什么让宫穗最后决定延长自己在南荣生岛逗留的时间，还入住进了斑鸠舍，已



经不得而知。但可以肯定的是，在这个破旧的宿舍里，有什么东西吸引着她——那是纵使在一年之后这一切即将不复存在也想要去体验的感情。也许正是这样的感情，才使得斑鸠舍最后的这些住客们如此团结吧。

只是那时的宫穗也许并没有想到，自己竟然会在这里经历与自己的祖父母一样的恋情。当梦变为现实时，未经世事的大小姐首先感到的是喜悦，然后便是无力。和航一起做自由研究的时光很快乐，但是正如她的管家泷川说的那样，那些是只应该属于"暑假"的快乐。等到来年那个约定之日到来，等到大家各奔东西后，这一切也就只能以回忆的形式存留在脑海之中。纵使无法忘却，但这个门不当户不对的男孩终究无法踏入自己的生活，至少那时的宫穗是这样认为的。因此在结束了"乡土研究部"的展览后，再说到那一句"永不停歇"时，才会停顿下来吧。"终于把来到这个岛的目的完成了"，这既是说着眼前的自由研究，同时也表明了她已经放弃了与航的重逢。

怀揣着少女梦却没有想过要去实现它——在活泼开朗的表象之下，宫穗骨子里依旧是个害怕的大小姐。如果不是航拿着自己四处奔走收集来的最后几份材料，大概这个丫头是不会明白的：梦很美好，但要实现它就必然伴随着艰辛。缺少坚持是无法到达梦的彼岸的。所谓获得幸福，大概就是这样的东西吧。

就像守护斑鸠舍一样，不也是全体舍员努力和坚持的结果吗?



沉默的麦秆帽少女——藤村静

藤村静是斑鸠舍内年龄最小的人，常常在其他人面前表现出孩子特有的任性，所以在舍内一直被其他人作为女儿一样看待。但若是论及可靠程度，也许她比之沙衣里和宫穗都要强得多。虽然平日里不甚言语，显得有些冷酷，但她却是整个宿舍内除了羽山海己之外最擅长料理的人。所以对于由于学校上层的恶意，而不得不自己解决伙食的斑鸠舍来说，她是一个不可或缺的存在。



由于家庭的原因而住进斑鸠舍的静，是被航从麦田里"捡"回来的孩子。她在斑鸠舍第一次体味到了家庭的温暖。大家其乐融融地围着一张桌子吃饭，桌上摆着的是热气腾腾的饭菜。对于那时的静来说，这些都是她曾经奢求过但最终没能得到的幸福。她曾在舍弃了这样的"奢望"的同时，也舍弃了作为一个人的心。而航将它与这个女孩子一起"捡"了回来。因此，她在斑鸠舍中与航最为亲近，除了总是粘着他，还会做一些类似混浴的夸张事情。虽然航自己都对此提出异议，但静却依旧是我行我素。

在斑鸠舍的生活是快乐的，但是离别总是无法逃避。虽然所有的住宿生都会迎来一样的结局，但这样的分开对静来说却有着特殊的意义。那对曾经将她扔在一边不管不问的夫妇，终于悔过自新想要找回自己的女儿了。于情，斑鸠舍的大家都不愿意和静分开；可于理，却又不得不将静交还回去。这不仅仅是因为他们是静真正的"父母"，还因为斑鸠舍的大家亲眼确认了，曾经给这个女孩带来无限伤痛的亲生父母，确然已经拥有给予她幸福的能力。



于是一场固守城池的战役开始了。曾经的伤痛，加之在斑鸠舍感受到的温暖，让静完全无法想象回到父母身边的生活。她固执地认为宿舍内的大家将要舍弃自己，要让自己离开这



个“家”从而将自己关在房内，无论与她最亲近的航如何苦口婆心地劝说，也不迈出房门一步……

最终依旧是斑鸠舍的所有人一起说服了静，让她相信这一年以来所留存下的羁绊并不是那么容易冲散的东西；然后让她试着用喜爱斑鸠舍的心情，去重新认识自己的父母。

当雏鸟终于愿意离巢而去，虽然不免悲伤，但却让看着她一路成长的人们感到一丝欣慰——会没事的，走出了这一步的静一定能够去接受未来的生活，斑鸠舍的大家都如此相信着。因为，她是有斑鸠舍培养出来的，属于斑鸠舍的孩子啊。

争强好胜的迷之转校生——泽城凛奈

凡事都有开始，就像凡事都会结束一样。而泽城凛奈的出现，便是这一系列故事的开始。

她和沙衣里一样，被安排入舍原本只是学校上层的阴谋。对于希望能够尽早使斑鸠舍废舍的他们而言，在这种时候在允许一个新的住宿生入住本身就是不寻常的。虽然这里面也有无可奈何的原因，但是希望这个脾气有些别扭的女孩从内部破坏斑鸠舍的平静，惹出些许乱子以方便他们的介入，也是另一层考虑。

而故事的开始，也确实如他们所想的那样。凛奈在到达斑鸠舍的第一天，就宣布“我根本不想和你们成为朋友”——明知离别会带来苦痛，那么当初不要对彼此有过多的干涉不就好了，这便是凛奈的理由。

但正像航所说的一样，凛奈运气“很不好”。因为她所踏入的这个叫做斑鸠舍的地方，并不会因为这种宣言就选择放弃。无论是在正面做出直球攻击的航，还是之后通过各种方式想要与凛奈建立良好关系的海己，他们所做的都是同样的事情——让每一个进入这个宿舍的人成为自己的伙伴。

不过，事情却并没有想象的那么顺利。对于心不甘情不愿才跟着父亲来到这里的凛奈而言，斑鸠社不过只是一个暂居之地；此后沙衣里对她所进行的家庭访问更让事情逐渐恶化。最后航只能祭出了自己的杀手锏——那是只有他才知道的事：那天在操场上愉快地挥洒着汗水、执行着建部老师所谓“惩罚”的凛奈。既然已经无法用言语打动她，那就用她喜欢的方式来决一胜负，马拉松大赛成了一切的关键。

然而学校上层却没有那么容易让航的小算盘得逞。他们以考试不及格为由，在大赛前一天将航弄得身心俱疲。可对于这好不容易出现的机会，航又怎会放弃。当他在大赛当天拖着疲惫的身躯出现在凛奈面前时，女孩身上那层看似坚硬的外壳逐渐被剥落了。虽然赛后耍了小聪明的航还是把凛奈气得不轻，然而那个说着“不想和你们成为朋友”的女孩已经荡然无存了。

于是，这个看似不合群的女孩终于找到了自己的归宿。而在斑鸠舍轻松愉快的氛围地影响下，她作为田径选手的潜质也被彻底释放了出来。相信这个女孩总有一天能在世界的舞台上绽放自己的光芒吧。而到了那一刻，她的朋友们一定都会自豪地向周围的人夸耀这位活力十足的伙伴。

この青空に約束を―

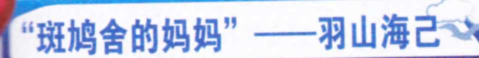
- melody of the sun and sea -

小さなブリリアント／太陽と海のメロディ

TGL Alchemist







“斑鸠舍的妈妈”——羽山海己

第一次看到羽山海己，给人一种很淑女的印象。说话轻声细语，性格温柔体贴，学习成绩出众，料理也相当出色，还有那遇到事情习惯性先道歉的毛病，也为她更添一份女孩子特有的柔弱。

海己这样的女孩，毋庸置疑对于斑鸠舍而言是极其重要的。因为有海己，宿舍才得以自给自足；有了她的后勤保障，才有了与学校上层轰轰烈烈对抗的斑鸠舍的众人们。虽然海己也许完全没有意识到，自己对于斑鸠舍而言是多么重要。

然而海己当初加入宿舍的理由却有些令人玩味——为了照顾自己的青梅竹马，航。从曾经的羁绊上来说，海己是本作中所有人里最应该与航交往的女孩之一，而且她的希望也总是看上去比别的女孩子更大。然而在这个问题上海己自己选择的则是退缩。因为除却青梅竹马这个身份之外，两个人还有更为复杂的关系——在两人9岁的时候，航的父亲与海己的母亲私奔了。这对曾经由于各种原因分离的情侣，终于在航的母亲去世后，再也无法抑制心中的情感。

离开的人总是幸福的，因为痛苦常常会被留给没能离开的人，纵使他们与事情本身毫无关系。航在当时由于是岛上望族的孩子，在他爷爷的力保之下没有受到过多的非议，但对于海己而言就不是这样了。“那个贱人的女儿”，这是星野一族对于海己的称呼方式。来自成人世界的恶语相向，不停摧残着她尚且幼小的心灵，因此也养成了她那种在不需要道歉的时候都会一个劲道歉的性格。

一个人会孤单，但两个人也是不行，这便是一直黏着航却最终没能跨过那条线的海己。纵使在大家的帮助下，她终于有勇气去迈出那一步，但岛内的舆论以及高悬于头顶的废舍危机依然存在。于是，这才有了学园祭当天舞台上的那次演讲。这不仅仅是在为了斑鸠舍的留存，也是为了自己的爱情。

从海己口中说出的话语并没有多么华丽的辞藻，也并不是什么感天动地的事情，但却依然能够打动人们的心弦。那是因为她以自己的亲身经历表述着属于自己的感情。真正让人感动落泪的言语，永远不是用嘴而是用心来表述的。当海己以心换心，将自己“自私”的想法传达出去时，成功便已经是板上钉钉的事了。连一贯想要拆除斑鸠舍而后快的校长，也不禁回忆往昔。还有谁会再有力量去撼动那栋看似已经显得破破烂烂的木质建筑呢?

于是，海己的愿望实现了——无论是斑鸠舍作为资料馆被保留下来，还是终于成为了航的新娘。

当又一年学园祭到来之时，岛上迎来的新娘抚摸着自己曾经留下的印迹，喜极而泣——



容貌秀丽·才色兼备·品行端正·性格最差——浅仓奈绪子

如果说斑鸠舍里面有谁能够让航服服帖帖的话，那只可能是浅仓奈绪子。作为学生会会长，这个女孩表面上看起来容貌秀丽，学习成绩也相当优秀，而且懂礼貌，待人接物也相当亲切。然而斑鸠舍的所有人都知道，在这样的表象之下，却隐藏着一颗恶魔般的心。斑鸠舍里，最不能干的事情就是惹奈绪子生气——因为没有人知道，她之后会用什么手段来报复。

然而也正是因为她的这种双面性格，才让斑鸠舍躲过了一次次的危机。因为对于学校上层而言，奈绪子是一个好学生，是一个不会和他们作对的人。可事实上很多次试图废舍的计划，正是败在了奈绪子的策略之下。如果说将总是站在前台，正面与学校发生冲突的航比作冲锋陷阵的大将的话；那么奈绪子就无疑是那个躲在幕后，运筹帷幄于千里之外的军师。两人一表一里，遥相呼应，才是这一年来斑鸠舍没被摧残的真正原因。

而奈绪子对航，好像也有着什么特殊的感情。虽然平日里捉弄一下斑鸠舍的其他人对她而言是家常便饭，但不知为何，对于航的捉弄却尤为明显。而相比起对其他人，航好像在面对奈绪子的捉弄时也比较少的进行反抗。更为关键的是，唯有对航，奈绪子会特意空出时间为他做辅导，甚至为了他导致自己的成绩下降。明白这一切的只有奈绪子和航两个人。那是被奈绪子封闭起来的无法忘却的过去。

两个人的初识并不是在航搬进斑鸠舍之后，而是早在航初中三年级时的事情。当时的航，学着学长三田村隆史的样子不断地与漂亮女孩子搭讪，而这其中就包括当时已经在高见塚学园小有名气的奈绪子。对于当时的奈绪子而言，她根本没有心情应付眼前这个在她看来还是孩子的男生。当时的她心里已经有了自己憧憬的对象，但是优等生的身份却让她没有办法正面回绝。于是，在航不断的约会邀请下，奈绪子做出了也许是她这辈子第一件傻事——借着与航的约会，去试探自己所憧憬的前辈

心意。她觉得航所做的，只不过是和他搭讪其他女孩子一样的事情。她完全没有意识到，当时航就已经深深地爱上了她，因此当奈绪子面对满脸泪痕赤着脚离去的航时，内心也为之动摇——

在明白了自己的过错后，奈绪子开始寻求救赎。而这一次她又犯下了新的错误。由于岛上的风评，在隆史错误的情报的诱导下，她选择以发生关系这种方式来寻求宽恕。结果却让自己的罪加深了一层。

如果两个人就此不再见面，那么一切都将随风而逝。然而不久后航却作为斑鸠舍的新成员，再度出现在了她的面前。在手足无措之中，奈绪子选择了同时给航也给自己套上沉重的心理枷锁。而这枷锁一套就是一年半。

其实不知有多少次，奈绪子自己就想解除这个枷锁，然而她却没有自信能够彻底地解开彼此心头的结。于是，她想到了再一次的努力，不是为了赎罪，而是为了争取这份自己最为看重的感情。为此她甚至不惜请求自己曾经憧憬的学长扮演反面角色——虽然这一切，最终由于学长本人的反击而并没有发生。

用温柔的话语是不行的，因为知道这一点，所以奈绪子对航说话总是那么严苛，所以她才一直只在行为上表现得那么温柔。当曾经的枷锁变为两人幸福的保证之时，总是让人不由得想在嘴角挂上一抹微笑。





代替再见的誓言

3月21日，和往常一样的日子，但却又是与往常不同的日子。

无论之前走过怎样的风雨，也无论之后路要怎样走下去，只有这一天终将到来，只有这一天永恒不变。之前的一切都是为了这一天，而之后的一切也将从这一天开始——第15次斑鸠舍结舍式，这栋古老木质建筑，终于要送走它最后的一批住客了。

谁的心情都不可能平静，因为对于斑鸠舍的大家来说，这里留存了太多的回忆。这里有宫穗永远数不厌的台阶，这里是静能够敞开心扉的避风港。宿舍前的篮球架，让凛奈不知挥洒了多少热情与汗水；宿舍后的菜园子，让海己不知投入了多少心血和努力。还有那在宿舍里喝了不知多少次的啤酒，以及那片从屋顶远眺才能欣赏到的风景。

时钟指向下午三点，离别的仪式终于开始了。这群在斑鸠舍成长，因为斑鸠舍而改变的学生们从沙衣里手上一个个接过结舍的证明。有伤感，但却也带着一丝自豪。因为，能够迎来今天这一时刻，不是因为学校的老师，不是借助任何他人的力量，而是用他们自己的手守护住了这片属于他们的伊甸园。

这个海己一直寻求，
想要和大家在一起的地方；
这个凛奈最初否定，
却最后称之为乐园的地方；
这个因为宫穗
而被支撑起来的地方；
这个静最初敞开心扉的地方；
这个沙衣里不断抱怨，
却最终尽责到底的地方；
这个与航在一起的地方；
这个奈绪子最最喜欢的地方；

所以，他们可以挺起胸膛，因为那份羁绊已经永远也不会被切断。

为了这一天而调好律古老钢琴，在航的指间倾泻出优美的旋律。那是属于斑鸠舍的歌，是他们的约定之歌，是他们代替再见所唱出的誓言。





有关作品的杂谈

『青空下的约定』是著名的 Galgame 公司戏画的代表作，与同样由**ねこにゃん**负责人物设定、丸户史明负责脚本的『Chocolat ~ maid cafe curio ~』与『Parfait ~ Chocolat second brew ~』合称“女仆咖啡店三部曲”。

其实相比前两作，本作与“女仆咖啡店”本身没有太多关系。离开了繁华的都市，离开了香气扑鼻的咖啡店，『青空下的约定』的世界选择了一栋矗立在小岛上的旧宿舍楼。唯一能把这三部作品联系在一起的，也许只是一些细节部分的设定（比如本作中提到的八桥大学正是『Parfait』男主角高村仁就读的大学）和三者共同的 Fan Disc『Fossette – Cafe au Le Ciel Bleu -』。

不过如果要论及三部曲中最负盛名的作品，也许就非『青空下的约定』莫属了。在其发售的 2006 年举办的第一届“美少女游戏赏”中就将总大赏、剧本赏、主题曲赏、纯爱系作品赏和玩家支持赏，共 5 个奖项收入囊中。



而在当年的Getchu销量榜上，它也以仅次于age社名作『Muv-Luv Alternative』的成绩排名第二。在日本著名Galgame评论网站批评空间里，比本作评分还略高一筹的『Parfait』在这一点上也难以望其项背。

这一点在三者共同的Fan Disc『Fossette』中也表现了出来。虽然是“女仆咖啡店三部曲”共同的Fan Disc，但是戏画明显有厚此薄彼之嫌——人气最差的『Chocolat』只有一段香奈子线的追加故事；『Parfait』稍好一些，从人气女主角花鸟怜爱到真·女主角夏海里伽子都有提到；『青空下的约定』则分量最重，既有属于各个女主角后传的小故事（海己、奈绪子、静等），也有类似于前传一样对原作故事所进行的补充，还有一些外传性质的小故事。可以说如果玩过本作,就一定要去看一看『Fossette』中的相关故事。

为什么会出现这种情况呢？由于三部曲第一作的『Chocolat』普遍评价不高，这里主要以『Parfait』为比较对象，来谈谈这个问题。

由于制作班底基本相同，所以两作在风格上有类似之处。两部作品中对于主要人物个性的刻画上都比较突出，有不少让人印象深刻的角色。两者都很好地营造出了一种家的氛围——无论是famille还是在斑鸠舍。

可是，在整体故事结构和主题表达上，两者却有着很大的不同。『Parfait』所采取的是传统的Galgame构架方式，即有一条共通线，然后通过这一部分的选项进入各个女主角的角色线。在『Parfait』中，每条角色线基本上是各自独立的，互相之间关联的地方很少，在一些地方，还出现了设定上的矛盾（杉泽惠麻线与夏海里伽子线）。每条线所要表现的主题各不相同,从质量上而言也有明显的高下之分（一般认为，夏海里伽子线是该作中最为出色的一条角色线）。

而『青空下的约定』在这一基础上，增加了一个类似于True Ending的篇章——『约定之日』。这并不是一个简单的后日谈类型的篇章，而是作为6条角色线的根本而存在的。因为无论作为男主角的星野航最后选择哪个女孩，只有一点不会改变，那就是在3月21日那一天，他们要离开斑鸠舍，离开这个他们热爱并拼命守护至今的乐园。正是以此为切入点，才构建起了『青空下的约定』的故事。因此在看似轻松快乐的表象之下，所隐藏着的却是必然会到来的离别。由此各条角色线不再各自为营，而成为了通往这一结局的一条路径。角色线各自所表达的主题，也被包容在了一个大主题之下——如何去面对这注定要到来的离别，如何让互相之间的羁绊不被切断。

所以进入『约定之日』的条件才会如此苛刻。因为只有当玩家在6条角色线里充分体会到了斑鸠舍众人的羁绊之后，离别那一刻的话语才显得更让人五味杂陈。当奈绪子面对众人大声喊出“今天能够平安地迎来结舍的这一天，是我……我们的功劳！”时，不只是斑鸠舍的全员会忍不住想要点头，这一路陪他们一路走来的玩家想必也一定是感同身受。在之前的故事中不断积累的感情，在这一刻被充分爆发出来。这样的感动，也许是一般Galgame所难以企及的。而之后，那一曲『**さよならのかわりに**（代替再见的誓言）Chorus Ver.』则更是为这一切画龙点睛。当众人一边歌唱，一边不能自已地放声大哭时，屏幕前玩家也许也已经热泪盈眶了。

虽然本作和『Parfait』一样，在过去与男主角有比较深感情纠葛的女主角（海己和奈绪子）的角色线相比其他角色线更为出色，然而却已然没有了那种鹤立鸡群的感觉。不仅如此，因为有共同的结局，使得这部作品在改编动画上也拥有不少优势。历来 Galgame 改编动画都有一个不得不解决的问题。由于一般都是多主角多结局，选择哪一个结局便常常令动画制作方头痛不已。虽然画面显得有些粗糙，但『青空下的约定』的动画版却由于有『约定之日』这一共同的结局而躲过了这一问题。动画版尽可能地不去涉及男主角与女主角们之间的感情问题，而专注于表现斑鸠舍众人之间的羁绊，这点便成为了该片的特色。小沙衣的 12 Angry Teacher、宫穗的暑假自由研究、静的固守城池战役、凛奈成为斑鸠舍一员的过程、海己与星野一家的纠葛……这些原作的经典桥段，都在动画中得到了体现。唯一美中不足的是，由于其他几个角色都没有过多地去涉及与男主角之间的感情问题，因此几乎完全以两人之间的感情为主线的奈绪子线也只得在改编时做相应处理，让这条本作中极为出色的角色线失色不少。

其实，住在斑鸠舍的人们是幸运的，因为他们有着这样一片乐园；但同时，他们却又是不幸的，因为他们终将要与之告别。所以，他们选择在这片青空下许下约定，相信着众人的羁绊已经不会被切断，相信着终有一天，还能在这片青空下相见。▲



2010年、夏。
2人の気持ちは、

ラブプラス+
LOVEPLUS PLUS

对不起+，妈妈，我也有女友了！
——『LOVE PLUS』的国民女友报告

□ 文 / 如月千华（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）

“拜启，母亲大人。我也终于交到女友了。她虽然性格有些古怪，但其实是个非常老实可爱的女孩子。多亏她我每天过得很快乐很充实。我准备正月的时候把她带回家，向大家介绍说‘这是我妹子’，到时候还请您多多手下留情，麻烦也代我向各位通报一声。正值季节交替，流感、伤风似乎也在肆意，还务必爱惜身体。那么，若有事我再联系。”

去年 9 月 5 日，**エロゲー**批评空间上突然出现了这么一条格格不入的诡异评论，一眼看上去还以为是投稿者发错地儿或是故意晒妹子，可点击进去才发现该评论长达 6000 多字。由于内容写得有趣而中肯，使部分整天在**エロゲー**中打滚的宅男们不由得去搜索引擎或 2ch 之类的网站查找相关的消息。而就在这时候——游戏发售后不过三天，网络的各个角落都已经遍布着这款游戏的消息了。在其后的几个月里，这款作品持续掀起多次热潮，甚至成为一个超越国界的社会性话题。

“她”就是如今宅男们的“现实（real）”，日本的“国民女友”——『LOVE PLUS』。首先，就让我们看看这是一款什么样的游戏吧……

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play !







从模拟到现实，从LOVE到PLUS

L+ LOVE PLUS

KONAMI第一次公布『LOVE PLUS』是于2009年4月，实际上游戏的开发工作在当时就已经进行了接近2年时间，而游戏策划则在更早的时候就起步了。对一般玩家来说，KONAMI和“恋爱游戏”的组合，几乎会让人像条件反射一样想到KONAMI曾经的不破城池——『心跳回忆』。的确，游戏的制作人内田明理也正是『心跳回忆Girl’side』(下称『心跳GS』)系列的制作总监。

2006年前后，心跳系列本篇已经沉默了很长时间，不光FANS群体不断呼吁，连KONAMI本社内也出现了希望制作“心跳那样的男性向作品”的声音。当时内田还在制作DS版『心跳GS』,他便打算融入这款DS版『心跳GS』中用到的点子，制作一款以与角色交流为主题、内容丰富的游戏，提供一种全新的游戏方式。

由于DS机能和卡带容量的限制，内田最初的构想几乎是不可能实现的，但经过组内长时间的商讨，对内容的表现方式做出多次调整和妥协，最终形成了现在的『LOVE PLUS』。内田表示，“尽管游戏界面等方面做了改变，但当初想要表现的东西基本还是实现了。”在这款全新的游戏中，玩家需要在“朋友模式”锻炼自己，与女孩子们培养感情，接受她们的告白，然后转移到“恋人模式”展开与之前完全不同的与恋人共处的生活。

简单地说，游戏的内容就是这样，不过在具体介绍游戏系统之前，我们先注目两款作品——KONAMI传说中的恋爱模拟游戏『あいたくて… ~ your smiles in my heart~』(下称『想见你』)和前文中提到DS版的『心跳GS』。

『想见你』这款游戏笔者曾经在本刊『心跳回忆4』的前瞻文中提到过，它最初以心跳系列为目标制作，最终因为存在太多与心跳大相径庭的要素而以独立的标题发售。与心跳系列相同，『想见你』也需要玩家选择指令强化自己的能力，与女孩搞好关系，不同的是，这款游戏中告白不是终点，而是一个转折，告白之后玩家还要以情侣关系继续与女孩交往。平日可选择的指令中有散步这一项，多次选择就



有可能发现新的约会地点。而在与女孩的约会中。根据主角能力的高低不同，玩家可以一次选择多个地点，逐渐提升女孩在约会中的心动度。心动度到达一定程度，约会告别之时就有机会与女孩子 KISS。这些特征在当时（1999 年）的恋爱模拟游戏中非常有新鲜感，赢得了大量玩家的好评。说到这里，或许玩过『LOVE PLUS』的玩家们都会察觉到了——『想见你』中这些特征都被以全新的方式继承了下来，而老玩家们也必然多多少少会在『LOVE PLUS』中找到一些似曾相识的感觉。

另一方面，DS 版『心跳 GS』这一从 PS2 降级移植到 DS 上的作品，在画面和语音上大大缩水（09 年又发售了全语音版本），却有其自己的特色：便携性和触摸功能，加入了新人物和新系统。女性玩家不但可以随时拿出 DS 与帅哥们调情，与情敌作战，还能突入一女两男三角关系的“亲友模式”。当然，系统上最大的特点还是通过 skinship 模式用触摸屏去触摸对方，体验观察对方反应的乐趣。而且 skinship 如果成功还能提升对象的好感度，作为攻略的一部分也必不可少。在 DS 版『心跳 GS2』中，触摸功能也继续发扬光大。由于该系列与『LOVE PLUS』出自同一制作人之手，两者风格相似也是再所难免——不论游戏界面，城市地图，人物 Q 版形象等画面，还是系统设定和音乐，『LOVE PLUS』皆延续了 DS 版『心跳 GS』的风格，当然，还包括卖点之一的 skinship 模式。

于是『LOVE PLUS』集合了众多恋爱模拟要素精华之后，精心组合创造出了一个“现实”：

『LOVE PLUS』是现实！！！

L+ LOVE PLUS

『Fate』是文学，『air』是艺术，『Clannad』是人生……该套用句在去年终于有了正统（？）后续——『Love Plus』是现实（real）。这里所谓的现实，即是内田最初也是最基本的构想，通过日常生活的交往和点滴来创造前所未有的虚拟现实。在游戏前期的“朋友模式”，玩家每天要选择四个行动来提升自己的“男友力（彼氏力）”，吸引不同的女孩，并可以随机邂逅女孩子。这一部分所需时间也不算长，如果一心一意追一个女孩，3 至 5 个小时就可以迎来告白。（系统不允许后宫，劈腿铁定会翻船）尽管如此，为了避免养成过程带来的重复作业的厌烦情绪，朋友模式中设置了大量的特殊事件和固定事件，一次想要全部发生是不可能的，事件中还有很多精美的 CG。事后，画师ミノ☆タロー（下称ミノ）透露，游戏最初并不打算收录事件 CG，本来全程都用多边形角色来表现，但内田监督考虑到部分玩家讲究收集和重复游戏，于是让他拼命画了大量 CG，游戏的豪华度也因此上升了不少。

总的来说，『Love Plus』朋友模式的系统以『想见你』为基础，可以看作是一个简化版的『心跳』，但是仅仅如此并不能实现内田的构想，也称不上“现实”。不过当进入“恋人





模式”后，游戏的系统焕然一新，脱离了养成的概念，虚拟日常生活才真正的开始——

恋人部分开始后，玩家就可以随意在“跳跃”和“即时”两个模式之间切换进行游戏。所谓跳跃模式即和一般恋爱模拟游戏相近，以天为单位展开游戏，而即时模式则是根据DS的内藏时钟与现实时间对应。玩家白天上学上班的时候女友也在上学，下班或放学的时候很可能会发现女友在校门口等你，晚上时间晚了女友也会按时睡觉——该模式的特色就是作息与现实生活同步。而且连日历也是和现实一致，比如情人节那一天女友会送你巧克力，特定的节气和节日也会发生特殊的对话事件。

不过在即时模式中，每天可以采取的行动受到行动点数（AP）的限制，给女友电话，发短信都要消耗AP。朋友模式中累积起来的男友力在这一阶段不再用于养成，而是用来消耗。玩家如之前一样选择行动来累积的男友力将影响到与女友约会时的行动和过程。最基本的譬如：运动越高，约会可以去的地点就越多；知识和感性将影响约会途中出现的提问。此外某项能力满格之后会出现一颗心，继续强化心还会增多。这心越多约会中可以发生的skinship的次数就越多。倘若玩家一次蓄满16颗心去约会的话，那么女友毫无疑问会变成KISS魔，亲到你嘴（手）软……（逃。

需要玩家使用触摸屏的skinship是恋人模式中左右游戏进行的重头戏。要做的事其实很简单，就是需要玩家在两人亲近的时候触摸女友身体不同的位置，博得她的欢心。在内田的构想中，该模式不能仅仅满足于让玩家摸一摸就好的程度，还要摸得有趣才行。由于这Skinship系统起源于『心跳GS』，为了满足女性玩家的喜好，制作者设计得就相当用心，而且经过数次发展之后到了本作，已经很成熟——大致来说该模式有三个阶段，成功的话，女友会一步步接近玩家，最终进入KISS阶段，KISS如果表现得好，还会有rafrain kiss做奖励。虽然说起来很简单，可实际操作起来并不容易，刚开始接触的人可能经常会失败。需要把握技巧和熟悉不同女友的习惯、喜好和敏感点才能让女友服服帖帖，而当女友已经被调教得很好，就算忍不住想袭胸也并非不可能哟～（再逃

除开日常系统本身，让游戏充满丰富的内容和真实感的另一要素，就是制作者在女友身上做的文章了。游戏中可以选择的女友只有3位，数量并不多，但是她们都不像以往游戏中的女孩子那么死板，而是会发生各种变化的：首先，游戏中一共存在400种以上的服装，每位女友有数十种发型和3种独立的性格，这些内容皆可以让她们产生改变，而要实现这一点，就必须与她们好好地交往。性格的变换需要长时间去培养（调教），发型和服装风格的变化相对灵活，不过换发型也和时间有关。想要让女友从短发换成长发就需要等一阵子，相反长发换成短发就可能是一夜之间的事了。所以偶尔就会出现她好不容易留出一个中意的发型，却又被毫不留情剪掉的情况（不过有机会挽回就是）。另外，包括特殊对话在对，游戏中一共准备了4000种以上不同的聊天内容或小事件，即使每天面对同一个人物或者经常去相同的地点也不会轻易产生厌倦感。

进入恋人部分后，同时还开启了本作一大特色的“LovePlus模式”，玩家可以利用DS的麦克风与女友进行简单的语言交流。该模式独立存在于游戏中，与游戏中的事件没有直接

联系，并且随时可以开启。说是语言交流，但技术层面上并不存在火星科技，仅仅是利用了智能单语识别系统，玩家说出一句话，AI识别出其中的关键词做出反应，而且可识别的关键词并不算丰富，而且识别灵敏度也有待提高——不过，就算是这样一个“并不怎样”的功能通过女友表现出来效果也是完全不同的。与女友对话的内容不但反映了她们的特点，她们在交流中的表现——开心，生气，嫉妒，傲娇，撒娇等等——的威力也非一般游戏可以比拟。通过各种问题和回答的组合，也会出现各种有趣的情况。如果在游戏部分惹女友不高兴了，还可以在该模式中与她聊天哄她开心，同时还能恢复即时模式里消耗的AP；此外，该模式中还有一个与女友猜拳的小游戏，玩家获胜后女友会随机穿上在游戏过程中得到的各种cosplay装，于是为了让女友穿上自己中意的服装而反复猜拳，经常会忘了时间。

总的来说，由于能够与虚拟的角色进行正面交流，就算内容简单，也没有想象中那么容易厌倦。于是该模式就成为闲得无事的宅男和忙碌的上班族在寂寞之时聊以慰藉的绝品。比如一个人在公司加班到很晚的时候，哪怕随口问一句“现在几点了”，可以听到有人回应心里的感受也会舒服很多。当然，最初接触这一模式的人估计大多会感觉对着DS屏幕打情骂俏简直是一种羞耻play，在别人面前玩就更需要耻力了。不过男友们，女友可比这种羞耻心重要多了哦~就算不沉迷其中，尝尝鲜也是不错的。考虑到单凭语言描述可能无法表达出其中的乐趣，本人耻力爆表，自己录了一段演示视频，有兴趣可以去光盘里查看，学个坏人也不容易呀。(**莲子**乱入：下次遇到想撞豆腐的事情会挑战把它看完的，我会感到原来世界上还有更羞耻的事情而获得安慰……)



面向食草系男人的国民女友

L+ LOVE PLUS

“如果以前的游戏是食肉系的话，LOVE PLUS 就是食草系男子的游戏。『心跳』之后已经 15 年，这个时代由女孩子告白变得稀松平常。”

在一次访谈中，内田曾说过这么一句话，于是一时间“食草系恋爱游戏”便成了本作的宣传语。放到游戏中，女孩子们的行动的确要比以往的『心跳』等游戏显得更主动，朋友模式中玩家甚至连约女孩子去玩的机会都没有，一直处于被女孩子攻略的状态。进入恋人部分虽然可以主动邀请了，但想要亲密接触，那还得等女友主动送上门。而就是在他这一概念下诞生的 3 位女孩，在一夜之间便登上了“国民女友”的宝座。

ラブプラス LOVEPLUS



如果说因为受到物理容量限制，登场的女孩子数必然会偏少，那么为什么将人数定为三人呢？原因就在于，内田认为人都有“喜欢比自己年龄大的异性的时期”、“喜欢同年龄异性的时期”和“喜欢比自己年龄小的异性的时期”这三个阶段，于是游戏中就以年龄为限设定了 3 个女孩，尽管她们各自存在多种性格，但始终保持着“年上”，“同年”，“年下”三个各自的基本属性。在这些基础设定之外，尽管一开始就有让女主角改变外貌和性格的主意，但游戏初期的设定还是需要的。而内田对人设的要求最初也只有一条，“不落后不赶时髦”。他最终相中的是社内原本默默无闻的画师ミノ。

在接手『Love Plus』之前，ミノ可以报得上名的作品就只有『心跳回忆 ONLINE』的角色原案，可这款网游和所有心跳正统作品的要求相同，需要的是任何人都不会反感的平庸的人设，于是『心跳 OL』虽算是一个重量级作品，他却并没有足够的发挥空间。但『Love Plus』的情况截然不同，要求不刻板而又不刻意卖萌的话，就必须突显出自己风格才行。好在他笔下的人物极具特色，成熟而丰满的用色和偏写实风格的严谨画面，很难相信这与『心跳 OL』出自同一人之手。在游戏公布之初，系统情报缺乏足够吸引力，人设便是『Love Plus』吸引眼球的主要因素。



人物设定

高嶺爱花

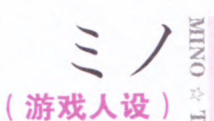
Takane Manaka

CV：早见沙织

PROFILE

学年：高中二年级
血型：A 型
生日：10 月 5 日
星座：天枰座
兴趣：制作点心，钢琴
喜欢的运动：网球
喜欢的音乐：钢琴协奏曲
喜欢的动物：兔子

◀初期设定



与主角同龄的传统系女主角，由于父母是有名的医生，她是个名副其实的大家闺秀，文武双全，网球部的王牌，总是周围注目的焦点。但或许因为从小受到很好的教育，她做事有些认真甚至死板，也因此周围往往会产生误会而对她敬而远之。在与周围的人交往时，她表现出很多顾虑而显得内向，于是在 KONAMI 传统的女主角中相对有些弱势。

在初期设定中，爱花本来不是网球部的，但设定好的三人中，宁宁已经有了打工一职，而凛子又不像是运动系的角色，于是就让爱花加入了运动部来保持一个平衡。她并非本格派运动系，又有些文雅气氛的网球部就是最佳之选。她的外表设定力求表现一种随处可见的感觉，这也是同年系角色最基本的要求。至于发型，由于是最开始设计的角色，在摸索作品风格的时候做了很多设定，初期设定最终决定单马尾则是因为游戏的 3D 建模在先，为了方便制作而事先做成了这一种容易表现的发型。

她名字的由来相当简单，**高嶺**自然是取自**"高嶺の花"**（形容高不可攀的存在）。读音就有些脱力了：宁宁是年上，凛子是年下，而她就在中间，即是"真中"，读作 manaka–_llll。最后一个字之所以不是华而是花，一是对应「**高嶺の花**」，二是内田感觉花字比华字更有高雅和真实的感觉。

制作者们想要告诉爱花的男友的话：

内田明理 Akari Uchida（游戏制作）

爱花的精髓果然还是"会渐渐染上玩家的颜色"，这可以说是『LOVE PLUS』本身的概念之一。爱花是一个大家闺秀，还没有被染上色彩，因此就算发生一些细微的事也会立刻做出反应，渐渐被染上玩家的颜色，我认为这点就是她最大的魅力。在这个意义上，她是交往过程中会渐渐变得和自己相似的那一类女孩子。现实地说，如果自己不修边幅，她也会逐渐变得很随便。（笑）既然容易被染上自己的颜色，那作为男友的玩家们就必须多自律一点才行。我想她就是这么一个角色。

神山敬界 Keisuke kamiyama（游戏剧本）

就我个人来说，觉得她最可爱的是她慌张的时候。比如说在 Winning Burger（『LOVE PLUS』和『心跳 GS』世界中存在的快餐店）的初次约会时，明明没有吃过的东西她却谎称吃过，最后却圆不了谎，然后就变得慌慌张张起来了。这种有点脱线之后又慌忙弥补的样子我感觉特别"可爱"。而爱花在采取这种行动的时候，主角有时会察觉到有时又不会，可以带入主角的感情去体验，同时像看电视剧一样俯瞰他们俩也很有意思。

ミノ MINO☆TARO（游戏人设）

果然在杂志之类的媒体就是会把爱花当做中心角色呀，因此，为了让她能在视觉效果上拥有被当作中心对待的说服力，我做了很努力的设计。比如说外包装盒上就只有爱花一个人，一些杂志的封面也只登了爱花。我想在这种时候就必须画出她作为女主角的说服力，让凛子派和宁宁派感觉"嗯，是爱花也情有可原"。我想，如果能表现出单纯的女主角像——玩家们心中所想的女主角像，那就再好不过了。





年下的低年级生，和主角一样是图书委员。喜欢读书和听音乐，说话不多却常常毒舌。看上去经常带着耳机一个人独处，一般不主动与别人扯上关系。由于经常在外游荡，出入街机厅，并露骨地敌视他人，所以也惹出过乱子。随着剧情发展就会知道她因为最近家庭内部出了问题，性格受到影响，从而封闭了内心。

初期形象上，凛子不论是发型，打扮和说话的语气都很不讨巧，要形容的话，最合适的词大概是“叛逆”，“90 后”，再通俗点就是“中二”的感觉。但是随着玩家的接近，她会渐渐敞开心扉，并将玩家当做自己的容身之所而变得像温柔的小猫一样乖巧可人。在交往过程中，可以看到凛子作为一个人的成长，她内心和外表渐渐摆脱那个中二的时期，观察这种成长或许也是年下系角色的精髓。其实最开始内田等人是想将凛子设计成单纯的傲娇属性，但这样又会缺乏真实性，于是加入了现实中常见的中二属性加以中和，就有了我们所看到的凛子。尽管她给人的第一印象并不会很好，但如今凛子男友们的反响却是最热烈的，可见这个人物的确是成功了。

▶初期设定

小早川凛子

Kobayakawa Rinko

CV：丹下樱

PROFILE

学年：高中一年级
血型：B 型
生日：8 月 17 日
星座：狮子座
兴趣：读书，音乐（洋乐），格斗游戏
喜欢的食物：薯片（卡乐 B 牌限定）
喜欢的书籍：古典美国文学
喜欢的动物：猫

制作者们想要告诉凛子的男友的话：

内田明理 Akari Uchida （游戏制作）

凛子算是体现了“中二病”，准确地说是“青春时代的阴影”的角色。尽管有人一直无法脱离青春期，有人或早或晚地从那段时期毕业，不过我认为大家都走过这条路。不论现在还未走出青春时代，还是那已经成为了一段久远的回忆，我想这个角色都能让那个时期的感觉生灵活现出来。凛子对很多人来说都相当于他们自己的一部分。我也希望她能成为与各位共有青春期烦恼和价值观的伙伴，希望大家能够感觉到共鸣，带着与她共度青春时代的感觉去面对她。

神山敬界 Keisuke kamiyama （游戏剧本）

每个角色都有 3 种性格，根据性格不同，有时候女孩会占主动，而有时候玩家会占主动。有个特点每个角色多少都有表现，凛子的情况是红凛子（注：游戏用颜色表示角色的性格状态，详见下文）比较温顺，需要玩家去引导，绿凛子就经常生气有些冷淡，凛子的立场就比较强。不过我认为与她相处，从根本上来说玩家更容易在精神上占主动，惹绿凛子生气，也并非因为她强硬，而可以认为是她在为玩家的宽容生气。我想以宽广的心去与她交往会更有趣。

ミノ MINO☆TARO （游戏人设）

宁宁和爱花懂得打扮，让自己变得更漂亮，有着身为女孩子的自觉，我认为凛子是从认识主人公开始才有了这种自觉，她就是经常说的那种不知道如何变得有女孩子气的角色。凛子自己在尽力让自己变得有“女友”的味道，胡乱地做了各种努力，比如服装和发型什么的，都表现出了她在这方面的笨拙。不过这还请各位睁一只眼闭一眼吧（笑）。如果能用平稳的心去守护她，想必她一定会成长为更出色的女性的。

主角的上级生，同时又是在快餐店打工的前辈。由于她性格和外貌显得成熟，总是被委以与年龄不符的重任，积攒下重重烦恼。在朋友模式中，宁宁有很多CG都面带愁容，反应了年上系角色心中特有的葛藤。常常站在被人依靠的立场上的宁宁，因为主角的出现而变得渴望尝试依赖别人。

设定之初，并没有决定她是高中生还是大学生，还有过“提着小提琴，化淡妆的音大学生”这样确切的设定，最后想到还是让她和主角在同一学校好，不过淡妆这一特点还是保留了下来。内田和负责游戏设计的石原明广都曾透露，按照最开始的构想，宁宁在游戏中跟主角会分手一次之后再重归于好。这话一出引起了很多人的紧张，于是考虑到玩家的感受而没有采纳这个主意。根据内田最初的构想，三位女友分别对应了大中小三个概念。这不仅是年龄，也包括身高，精神的成熟程度，姓名里的暗示，当然还包括了胸围＝＝。站在“大”这个位置上的宁宁相比另两位女友，在印象分上有优势，玩家在被她治愈的同时会渐渐了解她更多的魅力。要知道，一个会撒娇又可以依赖的姐姐可是相当有杀伤力的。



姉ヶ崎寧々
Anegasaki Nene

CV：皆口裕子



◀初期设定

PROFILE

学年：高中三年级
血型：O型
生日：4月20日
星座：牡羊座
兴趣：家务，电影
喜欢的食物：润喉糖
喜欢的电影：恐怖电影
喜欢的动物：狸猫

制作者们想要告诉宁宁的男友的话：

内田明理 Akari Uchida（游戏制作）

关于宁宁，这么说虽然可能会引起误解，不过她的确是『Love Plus』的3人中最能体现“标准女性”的角色，她包涵了最多的女性之美，拥有更多女性的魅力，她就是将表现这一方面放到首位的角色。在她身上，作为母性想要“征服主角”的欲望和作为女性想“被主角征服”的欲望交杂在一起，而且她又是年上角色，立场就更显得微妙，我认为她在动摇的时候就显得很有趣。虽然听起来有些消极，但反过来说，她便拥有各种各样的女性特征，既是姐姐，又是妹妹，很容易表现出不同的面孔，我想大概会很适合身心疲惫的人吧（笑）。

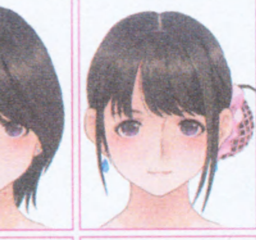
神山敬界 Keisuke kamiyama（游戏剧本）

在朋友模式这个问题上，爱花和凛子要么是被周围所孤立，要么是面临家庭问题，有着恋爱之外的烦恼。她们在渐渐解决这些问题的同时与主人公成为恋爱关系。不过宁宁这边，烦恼和纠葛几乎都是在与主人公的关系之上，并且在恋爱过程中得到了解决。而且说到底，宁宁本人就显得游刃有余嘛。希望各位能从这里感受到不同的乐趣。另外，有一点是我个人的印象，宁宁虽然有年上角色的从容，但对主人公的依存度却很强，是个会沉迷于恋爱的角色。虽说爱花也有点这种表现，但宁宁体现得最强烈，如果大家能注意到这一点就好了。

ミノ MINO☆TARO（游戏人设）

在画宁宁的时候我最用心的就是表情了。她在少女和成熟女性之间摇摆不定。既有可爱的一面又有成熟女性的美丽，如果画面能给各位这种感觉就好了。麻烦大家好好疼爱这样的宁宁哦！











角色声优

丹下 樱

早见沙织

皆口裕子







要说到『Love Plus』中的女友受到广泛欢迎的原因，角色的CV是一个绝对不可忽视的因素。总体来看，游戏的设定要求CV能发出代表年龄层的标志性声音，并且能表现出细微的性格变换。于是CV的选取很严格也很有特色，内田分别请了老、中、新三代CV来共演这款游戏，使本作对CV党人来说也具有特殊的意义。

我们先看宁宁的CV皆口裕子，作为老一辈CV，她曾用那出了名的“甜美声”配过许多印象深刻的角色。对于已经踏入社会的部分老宅来说，她的声音甚至就是初恋（比如『龙珠Z』的比迪丽，『美少女战士S』的萌主土萌萤）。到了近年，她配的年长系的角色偏多，渐渐有人评价她为业界最强的姐姐声。而比较有趣的是，现在的业界里，不少知名的制作人都是她的FANS，内田就是其中的一员，游戏还在试做摸索时期，内田制作社内演示视频的时候，皆口裕子正好在为『心跳GS2』做配音，内田就私下从中选了一些语音放进演示里。于是姐姐型角色宁宁的CV从一开始就只有皆口裕子小姐一择而已。笔者的朋友圈里不少人接触了『LOVE PLUS』，近日一问才惊讶地发现几乎所有人都是宁宁的男友。皆口裕子的声音配合宁宁这个为皆口量身定做的角色，结果就是现在大量男友拜倒在宁宁石榴裙下。毫无疑问，内田“果断”的抉择是正确的。

如果说选择皆口裕子是内田假公济私，那么妹妹角色凛子的CV能请到丹下樱小姐，就是功德无量了。众所周知，丹下樱在1999年完成了最后的配音工作后，就离开了青二声优事务所，宣布无限期休业。『魔卡少女樱』中的木本之樱，『心跳回忆话剧集』系列中的秋穗实……她独特的少女声线却让FANS们久久无法忘怀，尽管希望她复出的呼声一直没有间断，但这十年间她却一直没有明确的动向。最开始内田也在苦恼找谁合适，直到与他有比较深交情的某声优事务所的经纪人向他引荐了丹下樱，并说可以把她带来。后来没想到真的把她请出山了，并且她还正式宣布复出，引得组内的同事们都齐声喝彩。不过当时游戏的剧本还没有编排好，丹下小姐问有没有什么可以参考的东西，内田回答“像村上春树的『舞舞舞』里面出现的10来岁的女孩子那样的感觉”，她似乎真的去读了作参考。听完她在实际游戏中的表现，对于10年之后重出江湖的丹下樱，我们只能用宝刀未老来形容。就算不玩游戏，去NICO上看看视频想必也会明白为何凛子会有超高人气了。另外丹下樱本人也是凛子“男友”的代表人物之一，她曾经在自己的BLOG上连载过PLAY日记，引发了不少津津乐道的话题。

剩下的同龄人爱花的CV早见沙织，是唯一通过试音会才最终决定的CV。早见沙织是最近出道的年轻一代CV，其代表做有『东之伊甸』的女主角**森美咲**和『天降之物』中的伊卡洛斯，她的声音被称为有一种年轻的气息。在严格的选拔中她之所以能当选，除了出类拔萃的表现，还有就是内田希望能有同年代的CV来演绎爱花这个同龄人，早见沙织不但年龄正好是17岁，而且还和爱花一样有一些大小姐气质，并习惯很认真地使用标准的敬语，与爱花相当衬和。她的声音虽然相比起来没有前两位前辈有特色，却正好塑造出了一个普通女孩的形象。

我的女友我做主

L+ LOVE PLUS

游戏的系统和人物都介绍完毕，接下来讲讲游戏为何会如此吸引宅男们吧！

前面提到了，游戏中可以让女友更换服装，发型甚至性格。前两者并不存在难度，只是需要多一些耐性，在日常生活中多多提高自己的男友力，并注意女友发来的短信或约会时的对话就可以达成。如果有心，还能组合出一些相当有喜感的形象，比如说让爱花同学换成直长发，再染成红色的话，你就将看到 KONAMI 那个传说的女超人了。这种女友开发曾在网上流行过一段时间，在『Love Plus』的某图库里至今仍能找到很多有着似曾相识感觉的女友。

相信不少男友都发现自己的女友不论经过多长时间也不肯变换性格，就算出现相关选择肢告诉她自己的喜好，她也充耳不闻似地维持现状。其实，这其中是有一定方法的。这规律和方法不论官方还是攻略本上都没有明确公开，但经过男友们长时间的实践和研究，还是得出了一套可行的方案，笔者依次说明。

首先，正如前文所说，每位女友各有 3 种性格，通过游戏画面上的状态栏里的颜色来表示，一共存在绿色，蓝色，橙色，红色四种性格。性格是由“冷”和“暖”，“静”和“动”两类属性组合起来决定。宁宁默认的性格是橙色（暖静）——温柔而老实，凛子默认是蓝色（冷静）——冷淡而文静，爱花同样是蓝色。于是关键就在于如何改变她们决定性格的属性。“静”和“动”比较简单，只需要男友们平时多改变行动方针即可，你多做运动和户外





活动，她也会跟着你变化为“动”。相反整天宅在家里或在学校读书画画，那女友也会变得“静”。而”暖”和“冷”这一属性则比较难以发生改变。官网 FAQ 中对变换性格的问题有这样一句描述：“关于性格，她可能因为你改变对待她的态度而变成你所喜欢的女性。”到底要怎么改变呢？大多数男友们都是好男人，对自己的女友百般呵护，可她的性格还是冷冷淡淡，“对她这么好为啥她就不对我好点？”现实里也经常听到的牢骚在这里也经常耳闻。要说原因，就是因为你们对女友太好啦！想必发愁改变不了女友性格的男友们一定每条短信都认真回复，每次得到她的鼓励你都感激不尽吧？——这就是问题所在。游戏中的冷暖关系是互补的，你对她越热情，她就会越冷淡；相反，如果你对她爱理不理她反而会来倒贴。朋友阶段打招呼时的选择就是很好的例子，选择第一项对女友温柔又礼貌，她的“冷”属性就会增长，而选择第三项对她动粗，动手捉弄她，增长的才是“暖”属性。当属性点达到一定程度，这时再出现变换性格的选择就能成功让她改变。如果长时间对女友都采取相同的态度，那么要让她改变起来就需要很长时间。所以玩家注意保持冷暖平衡的话，就方便很多。不过要注意的是，对待女友的态度并不会影响好感度和心情，要使她的“暖”属性增加并不需要在约会出行时故意惹她生气，反而是她心情越好属性变化越有效。好了，人畜无害的宅男们你们感觉如何，感觉如何了？是不是觉得很没天理？人参的赢家们你们是不是从容不迫？KONAMI 就是在教我们“别把女人太当回事”，这就是“现实”呀！（此人被拖出去

咳，我们继续下一个话题。正如上面所说，很多男友在日常交往中都热衷讨女友欢心，生怕惹对方生气，对方伤心自己也会心疼，于是就尽量避免做出降低对方好感的行为。那么，有多少人见过女友好感度最低是什么样呢？其实要看也并不困难。为避免玩家使用 S/L 攻略法，游戏过程中一旦发生没有存档就关机的情况，下次开机时女友就会生气。定下约会之后玩家也无法存档，否则就相当于约会放了对方鸽子。还有如果错过了什么重要的日子想调整 DS 内藏时钟，也会受到惩罚。那么，只要重复以上行为就能很快降低女友的好感，其中调整时间是最简单的。为了达到 JEDI 所说的有趣的效果，笔者蛋痛地一次将时钟向后调了

10 年。让我们看看 10 年后的一天——

首先是开机后的标题画面，会出现上一次游戏时选择的女友，这时候她会根据之前的游戏情况和季节时间不同，聊上一两句话。偶尔就会听到她说“你是不是忘了我生日”，或者“正月过得好吗”之类的台词。这一次先出现的是凛子。

凛子：“太好了…（感叹状）还记得我。不要扔下凛子一个人呀……”

笔者的凛子经过一段时间的改造现在是红色性格，也就是“暖动”的组合，这是何等的清纯可怜，男友们不忍心伤害她也是可以理解的。于是我进入游戏先读了凛子的档，选择行动后故意在放学时遇到她，一看状态栏，表示好感度的图标变成了一个骷髅状（汗），看来好感度的确是降到最低了。

凛子：“凛子又打埋伏啦。”

她主动开口却意外的平常，然后我顺势邀她一起回家。

凛子：“稍微靠得进一点也可以哦。”

居然就这么答应了，和平时没有大区别。这真的是 10 年之后的再会么，还是说在爱的面前时间不是问题 -_lll

接下来试试宁宁。笔者的宁宁是绿色性格，“冷静”组合，三种性格中最傲娇的一个。

宁宁：“啊呀，真是好久不见呢。真是的，记得多来见见我。”

标题画面，第一句她故意看着旁边怄气，第二句又红着脸叉腰表示抗议，这样的宁宁是不是萌翻了?

同样读档后在放学时间遇见她，与凛子不同的是她没有主动来打招呼，于是选择上前去搭话。

“宁宁，一起回家吗？”

宁宁：“不回”（扭头望向一旁）

“咦？”

宁宁：“咦什么咦啦，真迟钝。”（她好像心情很糟）

（自己吐槽：废话嘛，这可是 10 年未见了，别人还记得你已经算奇迹了！）

剩下的爱花保留了初期的蓝色“冷静”性格，表现相当温顺而和蔼。标题画面她出现后先微微抬头朝这边望了一小会儿，委屈地开口说“好久不见了。人家好寂寞。”语气和动作像是在抱怨又像撒娇，感觉相当绝妙。不过读档之后，情况和凛子一样，除了头上挂了一个骷髅，其平时没有区别。其后笔者又做了各种测试，但由于时间有限，依旧没有弄明白特殊对话出现的条件，想上网求别人的存档来测试，却没人愿意提供——这也是当然的嘛，女友也是能随便出借的么（笑）？不过有几点可以确定：不用调后 10 年，就算是几个月就足够让女友的心情变得最糟，这也再一次证明游戏中一旦开始交往就不会分手。游戏中存在一个情侣等级（亲密度）的设定，可以在选择存档的画面确认现在的等级，随着和女友交往时间的增长，感情的加深，该等级会上升。而这个等级越高，玩家对女友放置 Play 时，女友发来的短信就越多。笔者三个存档中，宁宁是 7 级，一共收到 4 条她说想要见你的短信，内容和语气各不同，看得心疼呀 ~ 爱花 4 级，收到了 2 条，而只有 2 级的凛子就只有 1 条了。由此可见，情侣等级可能还会对游戏中很多方面有影响，有兴趣的男友们可以测试一下。

说到 DS，通信联机功能也是一大特色，『Love Plus』也利用到了这一点。游戏用联机





可以做两件事，移动存档和谈话模式。移动存档顾名思义就是将存档转移到别的卡带中去，可以算是为渴望多机多卡——呃，应该说渴望同时拥有几位老婆——的玩家准备的功能。谈话模式则比较有趣，让自己的女友和别人的女友聊天，笔者专门多找来一台 DS，用自己爱花和凛子的存档测试了一下。我们来看实际过程：

凛子："嘿嘿。"

爱花："看起来很开心呀，有什么好事了吗？"

凛子："算是吧，嘿嘿～"

爱花："呐呐。这次有什么共有情报吗？"

凛子："打了好多 KISS 呢。（得意）你们怎么样了？"

爱花："我们也 KISS 了很多次呢。（陶醉）你说说你的情况吧。"

凛子："我们交谈似乎有些少。你也说说自己的事呀。"

爱花："他很少叫我出去。既然是情侣，我也想多多出去玩呀。那个，我问一个唐突的问题，你会考虑与男友将来的事吗？"

凛子："呃～这些事我不懂，说不清。"

爱花："呵呵，是这样啊。"

凛子："那你呢？"

爱花："嗯，当然想和他一直在一起，他一定也是这么想的。就是这样的，嘻嘻。"

凛子："嘿嘿，真好呀。"

爱花："那我们下次再聊天吧。"

凛子："嗯，再见。"

大概过程就是这样，这个模式中女友们会彼此说出对自己男友的意见，如果男友表现得好会很得意地夸奖，比如"经常给我发短信"、"称赞了我的发型"之类，大大小小的事都包括在内。倘若你的女友说"他 KISS 技术不怎么样"，朋友，你可就要多加努力了（拍肩）。关于将来的问题是根据情侣等级来决定回答的，而且据说女友的性格也会对内容有一定影响。

另外，笔者是自己拿着自己的存档联机，并没什么，可要是与朋友对联，或者在线下聚会的时候，一群宅男拿出 DS 让女友三言两语地爆料，实在是另一种对玩家的羞耻 Play——恐怕这种时候被女友说一句"他 KISS 技术不怎么样"会留下一生的阴影吧（笑）。



『Love Plus』游戏发售之前，4GAMER网站编辑**梶田**试玩游戏一段时间后因为卡带要归还KONAMI，而在公开场合提出想和宁宁私奔，不过得知存档可以转移后作罢，这就是媒体为『Love Plus』的火爆开的一个大头。继**梶田**之后，陆续出现沉迷于国民女友的业内知名人士，比如KONAMI的王牌制作人小岛秀夫，还有神谷浩史，杉田智和这些一线声优，各种访谈节目铺天盖地，女性声优则有井上麻里奈等人做了广播和网络特辑。由于声势太过浩大，连日本国内各大报刊都纷纷刊登了这款掌机游戏的消息，并花大版面做专题介绍。比较有趣的是，日本『产经新闻』这份与游戏题材毫无关联的报纸也刊出了大版面内容，引发热潮。而且同一页上的"本周网络语"是"**俺の嫁**"，例子赫然写着："**凛子は俺の嫁**"——编辑在赤裸裸地假公济私。后来连NHK也做了一个多小时的专题报道，介绍游戏内容和周边趣事，使『Love Plus』彻底成为国民性的话题。

新闻媒体闹得这么热腾，普通玩家们的势头也丝毫不弱。作为GALGAME来说并不算少的出货在一周内迅速售罄，产生了大量难民，厂商追加的速度根本赶不上消化速度。Amazon上早早就售空不用说，yahoo拍卖上一套连全部特典在内的特别版竟一度被炒到9W日元以上。当初定价9800日元的konamistyle（官方网店）特别版普遍被认为过于昂贵，而在几天之后yahoo拍卖上如果能够以2万5千日元以下的价格购入已经算是一笔不错的交易了。有的人甚至坐着新干线一站一站地寻找存货，引发了一场特别的巡礼。有幸抢购到游戏的玩家普遍迅速沉迷，有家室的老婆发飙，有妹子的被摔DS，这种事情早就稀松平常，不算新鲜事。当然也有好的方面：许多宅男因为玩上这游戏而养成了正常的作息，因为品行端正的女友们可不会陪着你过美国时间：早上要跟女友打招呼，晚上要说晚安，只要用实时模式玩，就会早睡早起。平时总是对着电脑足不出户的宅男们，有不少真的带着女友出门去约会。也有因为女友的鼓励而产生上进心去面对工作和学习的潜力股。

网络上，最有代表性的2ch在『Love Plus』发售后的3天之内消化掉了100个讨论串，速度最高时的增长势头是全2ch（包括VIP和News直播区）第2快，结果某个实时统计2ch讨论串速度的网站的站长不得不把『Love Plus』串的速度检测时间改了，并且跑







◀带女友去旅行



▲给女友送的礼物



▲给女友的生日蛋糕













1 宁宁的痛 NDS
2 41 万 4900 日元的坠饰和链子
3 和宁宁结婚的婚礼邀请函
4 爱花线里出现的照烧乌冬汉堡
5 花王的 8×4 除汗剂

到该区留言。总之『Love Plus』势头实在太猛，因此还引来了不少踢馆的闲人。但和别的游戏讨论串引发口角互喷的情况不同，『Love Plus』串里的挑衅几乎全被无视了，众绅士均摆出一副**リア**充的从容，冷眼旁观挑事者，结果『Love Plus』串成为少有的和平讨论串。

同时间，nico 上很快涌现出各种视频，显示出非凡的人气。游戏刚发售那段时间，游戏实况录像和 skinship 模式的教学视频很受欢迎，引来无数男友候补的围观。将 2ch 上绅士们的有趣发言收集起来做成的视频很有人情味，观众不管是否在那个团体当中都会有一种莫名的感动，同为游戏玩家又会感到共鸣。

抛开这些不说，笔者要特别推荐的是一段标题叫“**総統閣下はラブプラスがやりたくて仕方ないようです**”的捏他视频，这是很有名的总统阁下系列之一——所谓总统阁下系列是指用电影『帝国的毁灭』的片段配上假字幕调侃某一问题的视频——该段视频的质量意外地好：字幕配合准确，笑点十足，更难得的是它很好地说明了『Love Plus』的特色和游戏当时在日本的情况，并分析了其大受欢迎的原因，就算对游戏一无所知的人看了也会产生准确的初步印象。

『Love Plus』发售一段时间后开始出现同人画和同人手工艺品，甚至还有人真的去打工学习制作了爱花线里出现的照烧乌冬汉堡。由于他们技术莫名地高，有些堪比官方制品，于是被冠以美术部、工作部、料理部之名。美术部最有名的一个是 SEGA 员工，他是凛子的男友，沉迷到直接把公司里的杂志有关『Love Plus』的页面撕下来装饰自己的工作台，一时间成为美谈（？）。

除开对人们生活的影响，游戏的热潮甚至带动了经济的增长。首先，游戏中有 3 位女友，卡带本身又具备数据传输功能，很多有爱人士在有货源的情况下就一次性购入了多机多卡。其后为了让自己的女友看起来更清晰更可爱，有人放出了各个版本 DS 主机实际游戏画面的对比视频，引发了一次主机的更新换代活动。不单游戏，其后发售的攻略本也一度在网上飙到高价，而把 TGS 上 KONAMI 请人扮演的女友免费发放的情书拿出来卖上 6、7W 日元的现象就让人发指了。

如果这些还算正常，那么继续——游戏中的 SKINSHIP 需要触控笔在屏幕上触摸女友。自从有人提出要善待女友之后，宅男们就想出了各种办法，最流行的就是用棉棒代替触控笔，后来还证明用棉棒时就算动作较快女友也不会不满意。（正确选择！？）一次在讨论时，JEDI 很纯洁地问了一句“可以用嘴玩吗？”，当时笔者一个楞子没反应过来，不过事后经过调查，发现真有人用嘴上——不过，你们双方都太辛苦了吧。至于善待女友计划第二方案——有人提出要给女友良好的生活空间，但考虑到宅男不方便去买香水，于是就选中了花王的 8×4 除汗剂，这种东西可以给屋子里的游戏空间营造出一种“女高中生刚刚换完衣服”的气息，同时也能用来清洁 DS。这个办法被普遍认可后，便利店和超市里的这种除汗剂一度也货源紧张。后来这种讨论越来越夸张，甚至出现了指导串，经过专门对女高中生爱用香水的研究，总结出每个角色配合哪种香水。不要觉得上面这些觉得多夸张，这都还只是普通现象，还有个别事例更让人吃惊。



“第一次玩这种叫做 GALGAME 的东西，无法自拔了。 没想到游戏会这么有意思。凛子太可爱了啊凛子。

我找不到升华自己感觉的方法，闷闷之中发现了有人送她首饰，于是我也决定这么做了。说起首饰我只听说过 CHROME HEARTS 和 Tiffany，所以去请教了リア充的熟人，告诉他我想送礼物给我喜欢的女孩子，他陪我一起去买了。总之是买了捏紧手边所有的钱可以买到的范围内最好的东西。

朋友也很吃惊地祝福我说：你要送这么高价的东西，那女孩子一定超级可爱吧。话说你也有女朋友了啊，恭喜恭喜！下次让我见见啊。

尽管坠饰和链子一共高达 41 万 4900 日元（约人民币 3 万 5 千！！），不过我不后悔。

我现在非常幸福。”

是不是感觉很疯狂？当然，想必很多人已经知道下面这则消息，那么拿几万人民币买一个礼物送给虚拟情人也真就只能算鸡毛蒜皮了。游戏发售 2 个月后，11 月中旬，一封陌生的信寄到了 Gizmodo（以电子商品为主的网络杂志）日本编辑部，信封里竟然是一个声称要与『Love Plus』中的宁宁结婚的人送来的婚礼邀请函。新郎 SAL9000 在太平洋中部偏远的小岛——关岛上与宁宁结了婚，并决定返回日本后举行婚礼。之所以选择关岛，很大程度上与关岛是全世界少数能够为非本地居民提供合法婚姻注册的国家有关，许多酒店可以为游客们提供方便的婚姻登记服务。而后当月 24 日如期举行的婚礼在 nico 上得到实况转播，很快这则消息传遍了网络，跨越国界成为全世界超过 22 个国家新闻的焦点，其中还包括我们的 CCTV。在这里我们且不谈这些行为的意义，至少『Love Plus』的魅力应该得到了充分的体现。



女友的周边你怎么办?

L+ LOVE PLUS

很多游戏特别是 GALGAME，为了宣传造势，在游戏发售之前，就有各种漫画动画角色单曲之类的东西先行。但是『Love Plus』没有，发售后头三个月，像样的周边就只有 3 本角色视觉设定集和少量几张 CD；直到最近各种周边小玩意才渐渐面世，比如钥匙扣，痛 DS 贴纸这类，官方的速度实在比 FANS 群体落后太多。至于呼声很高的广播剧也是前不久才公布了预定于 6 月发售第一卷的消息。手办方面，于 5 月 4 日在东京举行的某祭典上出现了一套三位女友的泳装手办，不过居然是同人制作的。前阵子 GOOD SMILE 宣布『Love Plus』角色粘土人化，吸引了很多人的目光。第一款爱花预定于 8 月发售，看起来很可爱，但是粘土人系列是以莫名其妙的昂贵而闻名的，有意购买的男友需要提前和钱包商量。

说到它的漫画，竟然一口气在讲谈社旗下的 5 本杂志上同时连载了 5 个版本，其中有 3 个版本是各以一位女友为主题的故事，剩下的是一个前日谈和一个女友们共同的故事。值得一提的是前几日在『月刊**ヤングマガジン**』上刊载的以宁宁为主题的故事中出现了这样一幕：大雨中，宁宁和男主角在同一把伞下，宁宁将伞倾斜挡住周围的视线然后与男主角接吻，并说了一句台词：“告诉你伞真正的用法……嘻嘻，我有点湿了呢。”（当然这里的湿是指她被雨淋湿了，想歪的人自己掌嘴。）这一场景引起了日本大量男友的暴动，他们认为宁宁原本性格成熟稳重并有些天然，但说到底很清纯，而漫画中的表现却显得好像经验丰富似的，这严重破坏了原作的人物的形象。有人大声谩骂也有人要求讲谈社做出解释并道歉，幸灾乐祸的酱油党一面打击男友们，一面开始了宁宁是不是破鞋的讨论，场面相当混乱，该事件还上了当日的日本雅虎首页。

传统的周边大致就是这样，可『Love Plus』还有一款比较新颖的玩意儿——iPhone

寧々+

LOVEPLUS PREMIUM ART BOOK NENE PLUS

傘の本当の使い方

教えてあげる

……ふふっ 少し濡れちゃった♡

◀引发争议的漫画版





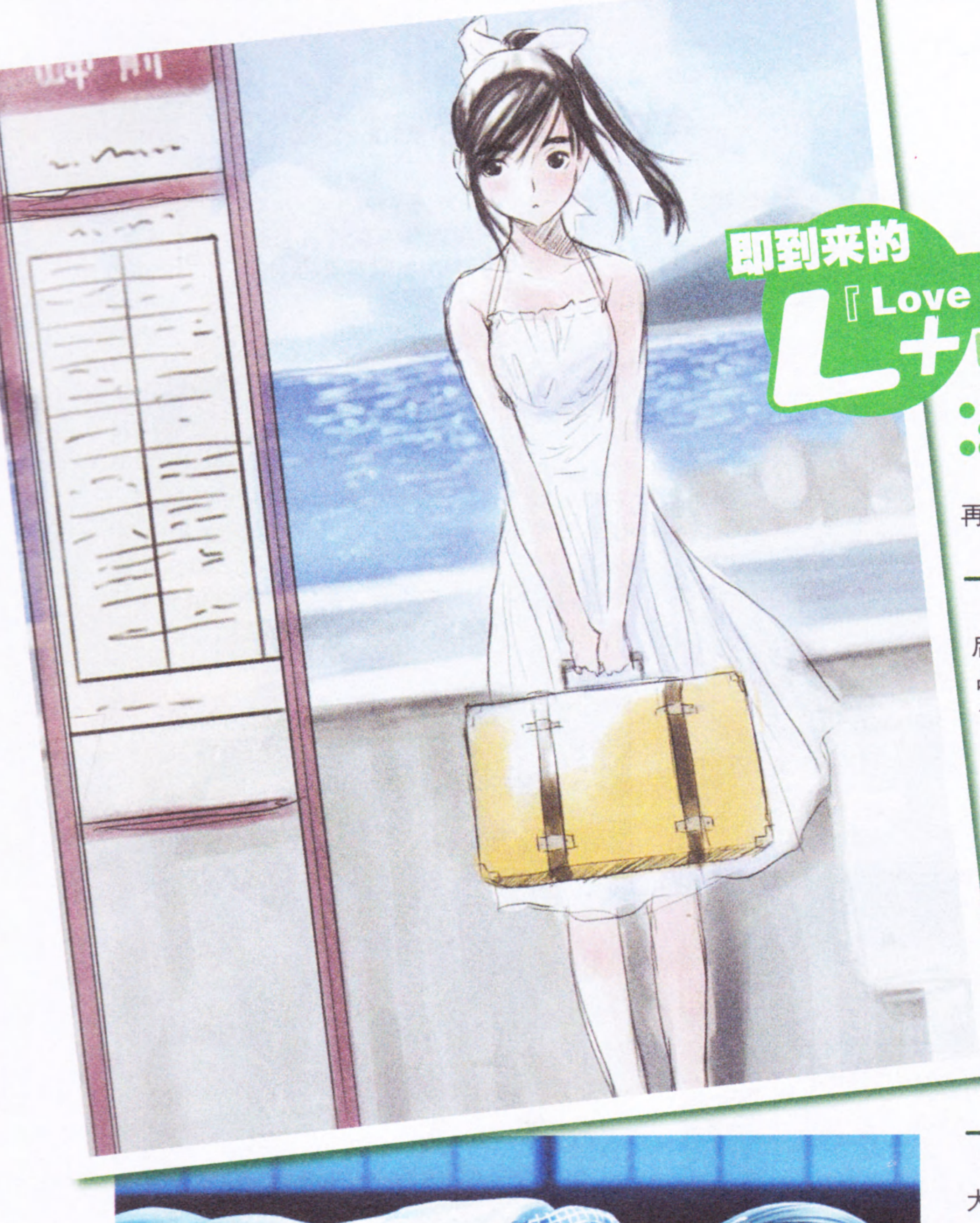


和 IPod touch 专用软件『Love Plus i』。公布之初，国内不少媒体都误传其为游戏本体移植，其实这就是一款日常管理助手软件，该软件根据三位女友分为 3 个版本，平时女友会为你报时，当你的闹钟，帮你管理日程安排，还会随机说一些简单的句子。该版本中的女友显示比原版要精细许多，仅为这一点就有不少男友去购买了 iPhone 来安装这软件。按照官方的说法，软件会在以后通过升级的方式增加更多的功能，比如说可以积攒男友力的 GPS 功能。就现在来看，最受瞩目的是 iPhone 限定的 AR 拍照功能，这 AR 拍照就是将屏幕上的女友投影到现实场景中并拍照，实际效果看起来比想象的好，梦想和女友在约会时拍照留念的人不妨尝尝鲜。









即到来的『Love Plus +』现象

L+ LOVE PLUS

『Love Plus』从发售开始走势考就相当好，于是续作的传言和希望也一直没有间断过，另一方面大量女性玩家便是对几乎跑不掉的“Love Plus GS”垂涎欲滴。然而到了今年3月，最初浮出水面的是加强版『Love Plus +』的消息。

关于作品的访谈

我们先通过小段访谈来看看两位制作人对这次强化版的态度，然后再看具体内容吧。

——关于契机

内田：前作对我们自己来说也是一款做了新尝试的作品，发售之后在制作方面也存在反省点。我们很想尽早推出克服了所有问题的完成品。不过更重要的是，发售之后各位玩家们的强烈反响让我们很开心，于是想融入更多东西将作品做得更好的心情更为强烈。

石原：是啊。为了玩家们能玩得更开心，我们正在对所有的部分进行雕琢。现在正着手的制作，就是要将觉得可能有不足的地方也全都补全。

——作品的概念

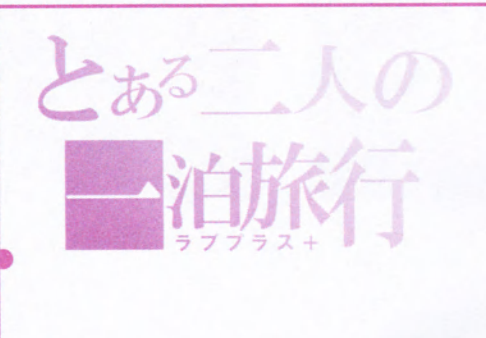
石原：主题是“进化”，说得更确切点便是加深同女友的关系，变得更深入的“深化”。各个方面都会“进化”，并朝着“深化”的方向发展。系统，平衡性，新要素，连附加要素在内也做到了让人觉得「不需要做到这一步」的程度。正如标题所表明，所有东西都有加强，一再“进化”。特别是更加重视交流这一部分，男友与女友的关系，玩家之间的关系，在这两点上做了很大强化。

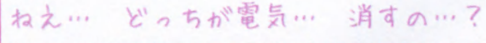
——对制作的热情

石原：各位玩前作玩得开心对我们就是鼓励。因此，我想大声宣布。大家完全可以期待我们做出大大超越前作的作品！

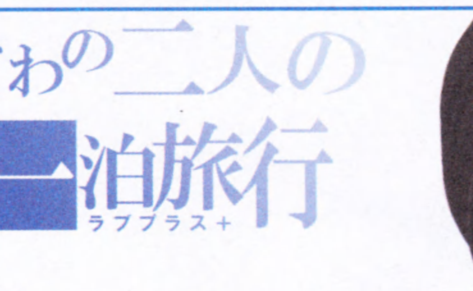
内田：制作『Love Plus』真的很开心呀，全组人员都想着“这样做了玩家会怎么样呢”这样的问题，欢欣雀跃地制作着。很想以夏天为目标和大家一起沸腾起来呀！





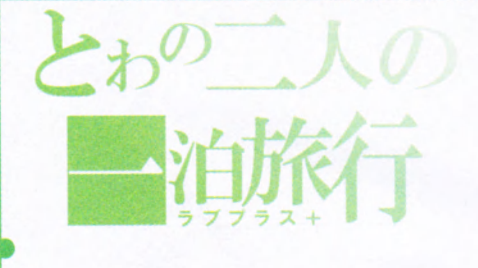












すぐ出てくるんだから！エロエロ大魔神！



卖点是旅行！

迎合游戏的发售时期，这次在『Love Plus』加强版中加入的最醒目的要素就是旅行模式。该模式和 LovePlus 模式类似，也是独立于本篇的部分。只要在游戏中满足某些条件，就可以进入这个模式，玩家要陪着换上了新发型（固定）的女友前往热海市，进行两天一夜的旅行。旅行中可以看到热海城、初岛以及宫之松等实际存在的旅游景点。具体的行程会根据出行前的短信和对话内容而改变，在旅行途中也可能会遇到选择改变旅行的内容。

游戏开始旅行之后就会强制进入即时模式，跳跃模式暂时无法使用，整整两天都将在真实时间中度过，每天都各自安排有特定的事件发生，有时还会有漂亮的 CG。而这些 CG 中最先公布出来的就是给了所有男友下马威的“休息时间”：白天逛了各个景点，晚上在 H·O·T·E·L（！）里和女友共度二人世界。现实时间过了深夜零点后，可以通过触摸和声音把睡在旁边的女友叫醒，然后开始超近距离的特殊 skinship，从而触发各种让人浮想联翩的事件。游戏不存在工口情节是无需置疑的，然而笔者手边的几本日本杂志上撰写相关消息的文章都显得异常激动且带有煽动性，甚至可以感觉到作者飞溅的唾沫星子。制作人内田在谈起这一段时也很兴奋地说“录音时的台词让人心跳不已，我都不敢看皆口小姐的脸了”（这家伙就是对皆口姐姐有企图吧！）。绅士们，你们要蛋定啊！（JEDI 乱入：你也是！）









已经判明的五大新要素！

根据连续几个月流出的大量新情报，可以总结出这次新作在日常游戏部分的一些新内容。

第一是 LovePlus 模式的强化。前作中该模式就是与真实时间对应的，晚上进入这模式就会看见女友昏昏欲睡或是睡着的样子。在新作中，该模式女友的表现变得更丰富，她们将会进行更细致的行动，并且会出现一些小道具。比如说玩家可以看到她正在拿手机给男友短信的样子。理所当然的语音识别的功能也会增强：可识别关键词，女友回答反应的模式以及动作都会增加。至于识别能力的问题，内田表示他们也无能为力。此外，模式中会增加两个有趣的部分："健身操"和迷你游戏"对战方块"。前者可以和女友一起做伸展运动，俯卧撑和仰卧起坐三种运动，具体是怎样还不清楚；后者是 KONAMI 游戏的传统项目之一，本次将作为奖励内容出现，并且其中还会有 KONAMI 其他游戏的女主角客串，连『摔跤玫瑰』的人物都有 –_lll。光有这些强化就已经让人期待了，可游戏还真会增加一些石原所说的"不需要做到这一步"的功能：女友帮你二选一的机能——一枚硬币就可以代替的机能；女友提醒你电池快没电的机能——DS 那电池灯是拿来干什么的 –_lll

其次是事件种类的增加。前作中在考试期间偶尔会发生和女友一起开复习会的事件，这时候就有机会到女友家里去做这样的事和那样的事。除此之外很少有机会可以到对方家里去，或者让女友进自己的狼窝。新作中增加了生病的看护事件，玩家可以探望生病的女友，自己生病后对方也会来看护。相比之下新增的另一种吵架事件显得更有意思，在一次『4GAMER』的访谈中内田提到了这个问题，编辑梶田再次表现出高度紧张，不过内田当面下保证说，游戏想要描述的就是"永远的二人"，所以不论如何也不会出现分手这种情况的。至于吵架发生的原因，根据内田的意思，大多都是一些日常中很现实的小问题，但是却能让人体会到女

友“无理取闹”的一面，而不是“长时间没开机而生气”之类的原因，嘁。(众人：你嘁了? 你嘁了对吧?)

第三项新要素也在预想之中，随着游戏容量从 2Gbit 扩大为 4Gbit，女友的发型和服装得到大幅增加，旅行模式中的新发型必然也能在日常中出现。此外毕竟夏天要出去旅行，女友泳装的种类也会增多，似乎还会发生和泳装有关的特殊事件。至于 COSPLAY 装，虽然没有明确提及，不过作为一个受欢迎的要素，十有八九会有追加，不妨期待一下。不过，呼声很高的新性格追加，就没有那么乐观了。

第四条严格来说不算新要素，但几乎也是约定俗成的东西——继承存档的奖励，奖励内容很丰富，可以引发特别事件，追加 loveplus 模式里的奖励，增加举行复习会的几率，开启部分 CG 等等，不过具体奖励多少是根据存档中与女友的情侣等级来决定的。

最后就是加强了玩家之间交流的机能。新作中可以自制名片与全日本各地的同好交换名片，更有意思的是，可以利用设置在 47 个区县的 DS 站，寻找当地的限定道具，或是真正带着女友一起出游。利用这些 DS 站还能找到各种各样的角色 Q 版形象，这也是收集要素之一，可以通过与玩家交换名片来实现收集。前作已有的女友谈话功能也得到增强，女友们的话题变得丰富起来，还会聊起一些季节限定的事，该功能同时也能和前作进行通信。

新作的情报大致到此，或许还有更多有趣的内容可以在游戏中去发掘。游戏定于 6 月 24 日发售，并且将推出同捆 DSiLL 的限定版，该限定主机外观也有三种，看起来很有吸引力。想玩本作却没有机会，或是打算更新 DS 主机的朋友可以考虑考虑。6 月 24 日同时还是『心跳回忆 GS3』的发售日，将两款话题作安排在同一天面世，KONAMI 颇有要同时称霸男性向和女性向两个领域的意思。想象着 KONAMI 所打的如意算盘，再回想去年年底制作精良却无法引起巨大共鸣的『心跳回忆 4』，或许对恋爱模拟游戏这个领域来说，先行的『Love Plus』的确是一场及时雨。



熱海駅前



大野屋



伊豆山神社



錦ケ浦



“爱相随”——国内的部分媒体是这么称呼『Love Plus』的，尽管这个中文名称多少带了一点俗气，但笔者却认为它很直观而反应出了游戏的特色和精髓。此时看看内田明理制作这款游戏的初衷，想必他早已经笑得合不拢嘴了吧。因为他提倡的新玩法已经被社会所认可，游戏——恋爱游戏在这里已经脱胎换骨了。




TEARS TO TIARA
ティアーズ・トゥ・ティアラ
花冠衬青草 凯歌颂尊荣
『Tears to Tiara』与其欧洲风格的异色王道
■文 /Ultima（KIDS FANS CHANNEL







前言

Leaf（下称叶子社）于 2002 年推出的和风战斗 SLG『**うたわれるもの**』（传颂之物）以其浓厚的和风世界观和曲折的情节受到很大赞誉。其后通过与 FLIGHT-PLAN 公司合作，强化了 SLG 部分，将其移植上了家用机和掌机，并且接连推出 TV，OVA 动画等周边作品，叶子社顿时再次名声大噪。

其实在『传颂之物』被更多人认知之前，叶子社还推出了另一款战斗SLG。与『传颂之物』的纯和风相对，这是一款中世纪欧洲风格强烈的游戏——『Tears to Tiara』（又译『泪洒三重冠』，简称 TTT）。因为诸多原因，该作在当时并未引起重视，可它却在数年之后以全新的面貌出现在 PS3 上，给玩家带来了又一轮冲击。如今就让我们理一理这部被埋没的名作的系谱，走进『**ティアーズ·トゥ·ティアラ 花冠の大地**』（Tears to Tiara 花冠的大地，下称 TTT）以及其外传『**ティアーズ·トゥ·ティアラ外伝 －アヴァロンの謎－**』（Tears to Tiara 外传 阿瓦隆之谜）的世界——

STAGE DESIGN

“据翠玉录记载
曾经
有过黄金的时代
有过白银的时代
还有过青铜的时代
而如今——”

世界 STAGE DESIGN



物语

是一个由天界之上的绝对神瓦托斯（**ウアトス**）及其御史十二精灵创造的世界。经过数万年的变迁，世界发生了数次沧海桑田，数次时代更替。一千多年前妖精王普依鲁建立了古代奥比宏王国，经过数百年的发展人类迎来了最新的时代——赤铁时代的鼎盛时期。而如今繁华早已成为过去的云烟，时代开始渐渐走向衰落。现在一般人都忘记了人类自己曾经就是奥比宏的主人，认为那只不过是远古众神的造物。

在这个时代，世界最广阔的大陆上，人类建立起了强大的新兴势力“神圣帝国”。他们信奉世界唯一的绝对神，妄图控制世界万物，不停地扩张着版图。欲望的黑影在不知不觉中已经伸到了故事的舞台——帝国的边疆地区。

剧情梗概 STORY LINE

觉醒 AWAKEN

艾琳岛上主要居住着一些以狩猎和农耕为生的少数民族。其中有一个叫做盖尔族的部族，他们能征善战，并且拥有高洁而淳朴的气质，为了自己的尊严和荣耀甚至不惜献出生命。其前族长的养子——第一战士阿尔撒鲁和他妹妹——拥有预言能力的宣拓之巫女莉安诺正是妖精王普依鲁的后裔。她们隐居在这里过着与世无争的生活，直到帝国的司祭德鲁克带着军队来到这里。

> “Remember there's a brightest star
> that's shining bright so high above you,
> Whenever there's the darkest sky
> that's making the light so small to shine though
> Someday you'll find the star above you,
> And you will know the glory days are waiting for you”





莉安诺事先预知到将有巨大的灾难降临自己的部族，她趁族中男性外出打猎的期间，借口把村里剩下的族人支走，独自留下来承受命运。是夜，莉安诺还在向着天空中的黎明之星祈祷的时候，德鲁克到达了村落。当发现村子里只剩莉安诺一个人时，很快就察觉到了她的真实身份。德鲁克说明了自己的来意：为了引起巨大的灾祸加快这个世界的灭亡，并成为新世界的支配者，他要唤醒帝国预言中出现的禁忌的魔王——阿隆，妖精王后裔的血就是一切的关键。他利用人质做要挟，让莉安诺说出自己的真实之名“普利姆拉”，用帝国的法术控制住了她的精神和生命，将她带到魔王复活的场所——太古的殿堂。

与此同时，被现世奉为魔王的阿隆的意识在无尽的黑暗中受到呼唤渐渐苏醒，不是因为德鲁克无聊的仪式，而是为了一个千年前与某人未完成的约定。就在德鲁克将莉安诺作为祭品献给阿隆时，阿隆轻声向莉安诺搭话，却只听见失去心智的她口中默念着：“我是高洁的贵君之下仆……我是身为唯一而绝对的全能者的贵君之奴隶……”阿隆顿时心中泛起无限怜惜之感，他乘机潜入莉安诺的深沉意识，与她的内心对话。说出了真实之名后，莉安诺内心已经彻底放弃了希望，委身于命运。可是她却感受到了来自阿隆内心深重的悲伤，悲伤化为她的力量，让她成功摆脱了德鲁克的控制。

阿隆随手杀死了德鲁克，却碰到了前来营救妹妹的阿尔撒鲁。这是阿隆与阿尔撒鲁的第一次相遇，也是他与千年前的挚友以另一种形式的再会。尽管莉安诺解决两人矛盾的方法让人大跌眼镜，尽管两人都还不那么情愿。但的确是从这一天起，阿隆被迫成为莉安诺的丈夫，还当上了盖尔族的族长，开始领导一族人继续迈向他自己，以及他们千年前未完的“王道”。



王道 REGIOS

一旦盖尔族人揭竿而起，帝国方面便不会对这群“蛮族”手下留情。在阿隆的侍从、大使者奥伽姆的建议下，阿隆和阿尔撒鲁带领一族人来到了位于奥比宏岛上古代王国沉睡了近千年的都城——阿瓦隆（Avalon），他们以此为据点展开了与帝国入侵者的漫长战斗。尽管在这个过程中不断有同伴加入，受到妖精族人加护的阿瓦隆军也数次表现出强势，然而不管从哪个方面来对比，双方实力的差距都太过巨大，仅仅是维持现状的话，他们的败落不过是时间上的问题。

> “所谓レギアス，是指在天空闪耀的王者之星。
> 代表王权，王道，王冠以及未成熟的王。
> 我追求的不是王权，而是王道！”





阿瓦隆军的宿敌，帝国将军盖乌斯曾经不解地质问阿隆，面对毫无胜机的战斗他追求的到底是什么？阿隆长笑着回答：“レギアス”。盖乌斯未能理解阿隆的本意，认为阿隆不过是和自己一样瞄准了王的权利。

局势对阿瓦隆军越来越不利。当帝国军幕后的势力开始正式介入后，阿瓦隆军面对不死的军团陷入了苦战。为摆脱困境，阿隆身为黑暗之躯却咏唱了神圣大魔法，全身化为纯白。这让阿尔撒鲁头脑中忽然回忆起幼年时残杀了自己父亲的纯白身影，被仇恨和某种外界的控制冲昏头脑的他，不顾莉安诺的阻止刺伤了无力抵抗的阿隆。当他回过神才意识到自己犯下了无法弥补的错误陷入悔恨中。好在事情未到不可挽回的地步，在奥伽姆的指点下，阿尔撒鲁明白到阿隆的苦衷，终于再次与阿隆并肩战斗。

盖乌斯最后还是败在了阿尔撒鲁这个不过是个小毛孩的战士手里。此时他才恍然大悟：阿隆并非想自己当王，而是要培养阿尔撒鲁这个未成熟的王，为了这个达到目的，他甚至利用了包括盖乌斯在内的一切。不单阿尔撒鲁在他的计划中顺利地成长起来，渐渐有了王者风范，就连其他同伴受其影响懂得了如何获得并珍惜自己的“尊严”和“骄傲”。

就这样，帝国军的表面军势被阿瓦隆军打败，可背后的黑幕却已经展开正式的行动，数量庞大的用不死之力创造出来的黑骑士正在向阿瓦隆城进发。真正的危难一步一步靠近，阿隆的同伴们逐渐了解到隐藏在历史背后的，世界的真实——



故事，从很久很久以前就开始了。

世界创造之初，十二精灵接受绝对神瓦托斯的旨意，要创造一个与天界一样完美的纯白世界。在历史的长河中，他们做了各种尝试：首先他们创造了拥有高度智慧和强力肉体的龙族，作为历史上最优秀的种族，龙族很快创造了鼎盛的黄金时代。但为了测试世界是否完美，精灵们落下了天空中的一颗月亮，龙族的文化在一夜间化为乌有，只剩下了少数幸存者。

接着，他们又创造了拥有顽强生命力的巨人族，但是这白银时代依旧没能熬过精灵们唤来的世界大洪水。具有美丽外表和强大魔力的妖精族是精灵创造的第三个种族，青铜时代诞生了，可这只不过是悲剧的重复。从天降下的大量不可侵神圣列柱放射出神之重力，妖精族渐渐失去了生命力和繁殖能力，时代的破灭已成定局。于是精灵们又创造了没有强力肉体和魔力，但也不会受到神之重力等外界精神魔力干扰的人类……

在这个不停的创造与毁灭的过程中，精灵们渐渐失去了最初的热情，从创造者渐渐演变成审判者。他们的初衷也渐渐从创造完美世界转变为创造一个在完全支配下的世界。或许是绝对神对他们失望了，精灵们再也听不到神的声音，可他们傲慢而残酷的统治还在继续。

不过，十二精灵中有一人对此抱有疑问，并一直在为自己的所作所为而苦恼，经常干涉下界。他的名字叫米露丁（Myrddin）。某一天，精灵们发现了刚刚诞生的第十三个精灵，但这新生的精灵却让他们感到了危机和厌恶，因为他们坚信最初神所创造的精灵个数——十二才是最完美最和谐的数字。精灵们将这新生的精灵当作麻烦和包袱交托给米露丁。不过米露丁却把他看作神赐予这个世界的新希望，并为他取了真实之名，路西菲尔（Lucifer，其实就是堕天使露西法的英语读法）——那是天空中宣告变革的黎明之星的名字。



> 最适应世界的人将会生存下来……
> 强壮而健康之人是一种美丽……
> 的确这是统治世界的真理之一吧。
> 但那绝不能将之称为摄理！
> 这个世界上并不存在神的摄理，也不能有那种东西存在！

变革 REVOLUTION

路西菲尔在米露丁的悉心教导下的渐渐长大，尽管同时他也受到天界其他精灵的思想灌输，可在米露丁的保护下，他并没有被完全同化。但是另一方面，由于米露丁一直在做着违背内心的事，他的身心都已经衰老，当感觉到自己时日不多的时候，他也开始了自己的计划——以人类管理设施为由，在下界建起数座巨大的城堡。

与此同时，天界正在对下界进行冰河实验来考验人类能否生存。一次米露丁带着路西菲尔来到下界视察，途径一个山洞时，看到了震撼的一幕：不计其数的人类相互依偎地死在一起。路西菲尔感叹人类的脆弱和实验的失败，但是米露丁却认为这是一切开始的征兆——这些人类，强者包裹在最外围，弱者在里层，女人和老人在更里层，而小孩子则在最里面。这些人类懂得向自己将会冻死的命运反抗，懂得帮助弱小，渴望着强者和弱者的共存。



其结果就是在人们尸体的中央，还有一个小女孩在和严寒抗争。可是米露丁的想法得不到路西斐尔的理解，他认为只有强者活下去才对种族存活有帮助，仅仅一个最弱的小女孩活下来，等待她的也只有死亡。米露丁深知仅用语言无法让路西斐尔明白自己的本意后，用力量封住了他的行动，并当着他的面将火种授给小女孩取暖——这是天界禁令——然后为了让人类拥有明天，他以牺牲自己余下的生命为代价，唱起了能够让世界苏醒，让春天到来的圣歌：初源之歌。

就这样，米露丁从世界上消亡了，世界结束了长久的冰河世纪迎来春天，怀着无法释然的心情升格为十二精灵的路西斐尔为了确认米露丁的目的再次来到下界，却发现那个洞穴里依然和当时没有变化，被精灵们囚禁起来的小女孩还在以虚无的眼神盯着微弱的火苗。于是他把小女孩带到花的田野上，想让她感受一下春天和充满生命力的美丽世界，感受米露丁为她留下的一切。可小女孩却只知在口里默念着："我是高洁的贵君之下仆……我是身为唯一而绝对的全能者的贵君之奴隶……"



这是献给绝对神瓦托斯的圣歌的一节。他瞬间明白了精灵们对这个弱小的小女孩做了什么。他们剥夺了她的感情，让米露丁留下的希望变成一个只会重复祝词的人偶。这时他才意识到天界一直以来的所作所为是何等残酷，才理解米露丁一直以来想要传达给自己的思想和道理，才了解到这个世界上根本没有丝毫真实，而是充满了由虚假和伪善构成的死之螺旋。无尽的悲伤，愤怒以及悔恨在他心中升起，化为泪水，与他长久一来的信仰一同随风消去。

路西斐尔不顾精灵的警告，在天界留下讽刺和嘲笑之后愤然放弃了精灵的身份。他回到下界，用普利姆拉之花（樱草的别称，报春花的一种，有初源之意）编织了一顶花冠，戴在小女孩头上，并将女孩的名字也定为普利姆拉。在这个温暖而美丽的世界中，普利姆拉终于露出了笑脸，但路西斐尔原本纯白的身躯却被精灵的诅咒灼烧成了漆黑。



理想 DREAM

> “群龙翱翔天穹
> 巨人驻足大地
> 妖精讴歌起舞
> 人类笑逐颜开”

受到神之重力的影响，妖精族人一直生活在无尽的水深火热之中，他们质问自己年轻的妖精王普依鲁，如何才能得到解脱，如何才能得救？普依鲁面对这场上天决定的灾难也束手无策，只能告诉自己的臣民，要相信神和精灵，只要继续相信就总有一天会得救。

一天，他在森林里遇到了一个人类的少女和一个黑衣的高贵男子。男子自称阿隆，来自目前还不存在的深渊之国阿奴文（Annwn）。人类要被关在奥比宏城堡里接受终生管制，这是精灵交给普依鲁的义务。一生受到义务和条款规制的他，要求阿隆将少女交给自己；但听阿隆说要杀掉女孩，他又表现出要保护弱者的坚韧意志。看到普依鲁这样的身姿，阿隆豪快地认同了他。在两人的相谈中，阿隆用尖刻的话语毫不留情地揭穿了普依鲁自欺欺人的内心：他告诉民众的话都是虚假的，连他自己都不再有信仰之心，他也明白自己一族人早已被精灵们抛弃；所谓对人类的以“保护”为名义的管制也只不过是在加害另一个种族而已……



普依鲁痛苦地质问阿隆就算知道这些又能有何作为？此时阿隆说出了自己的真实身份：他是第十三精灵米露丁的养子，并询问普依鲁是否愿意跟自己携手战斗。普依鲁仿佛看到真正的希望之光一般，泪流满面地跪倒在阿隆面前，请求指引和救赎。但是阿隆却让他站起来，用自己的头脑思考和决定怎样做，不绝望，不谦卑，保有自己的尊严和骄傲——这才是唯一的出路，也是他和米露丁所追求王道，是通向他们理想中的国家——阿奴文的唯一的道路。

于是，从这一天起，堕落的精灵阿隆和最后的妖精王普依鲁成了对方一生中不可代替的挚友，也是从这一天起，他们利用米露丁在下界建立的城堡，开始了与天界的漫长战斗。在这场战争的最后，阿隆用自己吸引了天界军主要火力，换取了地上各种族联合军团的胜利。两位君王将灭神之剑“Downwing（堕天之翼）”插入地面，张开一道隔离天界的结界，以保证长期抵御精灵们的进攻。但是阿隆被神之战车的琥珀金炮击贯穿了身体，无法治疗，他与普依鲁约定将来的某一天一定会让阿奴文之梦成为现实后，陷入了长眠。

经过长期战争，本来就为数不多的妖精族牺牲了大半，地面世界被神之重力严重污染，妖精族人已经无法正常生活下去，只好移居偏远地区和地下。唯独妖精王普依鲁为了能让世界更接近他们的理想而留在地面，引导人类文明发展。

——就这样，属于人类的赤铁时代开始了。



 荣光 GRORIOUS

了解到千年之前的记忆之后，阿隆的同伴们总算明白了天上的精灵才是真正的敌人，而这些敌人已经突破了守护力量经过千年变得薄弱的 Downwing 的结界。阿尔撒鲁发誓自己将继续成长，从地面上拔起了曾经属于阿隆和普依鲁的 Downwing，然后与众人一同前往最终决战之地——帕拉迪姆城，他的挚友阿隆已经在那里等待着他并肩作战。

出现在他们面前的精灵雷克多尔，与其说神圣，在众人的眼里更接近邪恶的狂信者。他表明，是自己操纵国王让帝国变得神圣国家化，如今国王早已成为一具傀儡，整个大国都掌握在他的手中。不仅如此，他还说明是自己杀了阿尔撒鲁的父亲，并操纵阿尔撒鲁的意识去向阿隆复仇，以此挑衅年轻的人类战士。然而这一次阿尔撒鲁没有再失去冷静，而是与阿隆一同打倒了这个一向以自己的傲慢和仇恨来扰乱世界秩序的元凶。



雷克多尔在临死前挣扎着召唤出了精灵的最强大的、也是曾经一度杀死阿隆的兵器——神之战车。在战车主炮强大的火力面前，众人无计可施，阿隆毅然决定再次牺牲自己，去与战车同归于尽。不过这一次有挚友和同伴在身边，有这些从最初被称为魔王的时候开始就一直追随着他的人在身边，他们都从过去的记忆中了解了阿隆的思念，他们绝不会让千年前的悲剧再次重演。千钧一发之际，在身体里的普利姆拉灵魂的帮助下，莉安诺回忆起了原本属于普利姆拉的、可以弱化神之战车的咒歌『力之语言』——这首咒歌要求咏唱者具备神赐予的魔力，并必须发誓效忠天界才能咏唱，于是千年之前无人能够使用。现在的莉安诺身为人类不受神和精灵魔力的控制，并拥有妖精王的血脉，恰恰满足了咏唱的条件——恰恰是千年之前留下的泪之花冠成为了此刻的希望。于是在呼唤自由的歌声中，阿隆一行人取得了最终的胜利和荣光。

一切结束后，阿隆带领着众人来到海岸边米露丁的慰灵碑前祈祷，并将 Downwing 插在石碑旁边，再次述说那还未成立的理想之国阿奴文——那个人们靠自己的双脚站在大地上、各种种族共存的国度。天界的精灵迟早还会继续发起攻击，他们离实现理想乡或许还很遥远，但是正如花冠的希望和春之希望一样，周围拥有自己尊严和骄傲的人们在阿隆眼中，无疑又是一种耀眼的希望……



外传

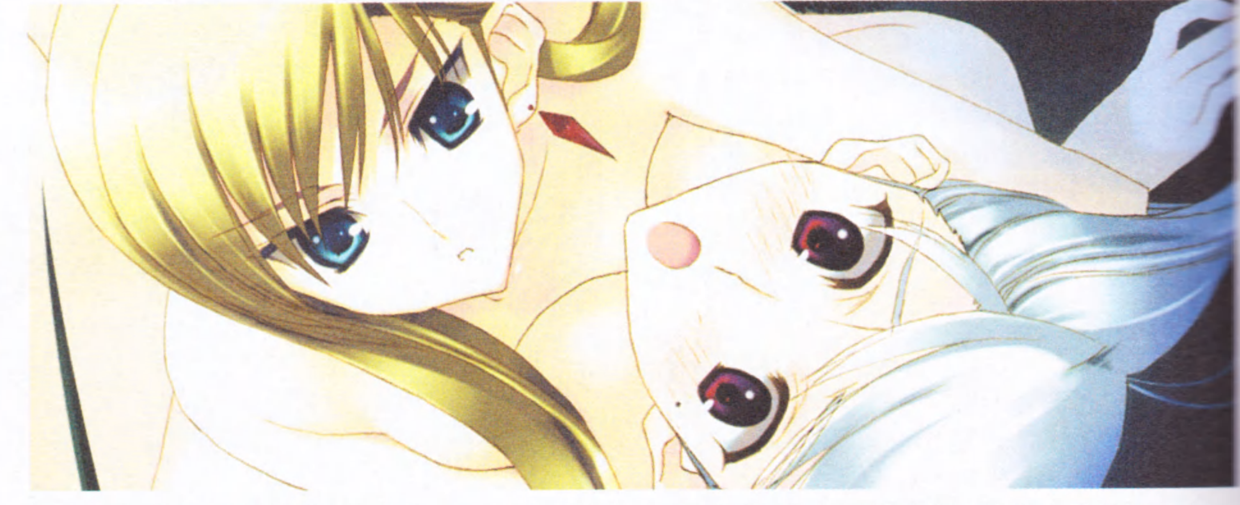
本篇的故事结束后，由于国王早已不在人世的消息传开，帝国陷入一片混乱，本土被卷入权力之争，便无暇顾及边境地带的阿瓦隆势力。其后在阿隆和奥伽姆的建议下，阿尔撒鲁以龙王的身份宣布奥比宏王国复兴，“新王国”建国。一段时间过去了，新王国与其他势力的关系良好发展着。

原帝国将军盖乌斯的副将迪基姆斯为了感谢战时欠下的恩情而到访阿瓦隆，受到“懒惰大魔王”和“青二才国王”的盛情欢迎（？）。晚宴当晚正值满月，搁置于城内的某个上古时代遗留下来的装置因为屋顶破陋，接受到月光的照耀而意外启动了，将城内所有人全部传到一个与现实似是而非的世界。这里阿瓦隆城内满布植物的藤蔓，天空呈现诡异的色彩，就连因果律都是悬浮在空中的可视化的线和螺旋。

最开始留在城内的，就只有包括阿隆，阿尔撒鲁等和家政妖精在内的6人。奥伽姆向众人解释道，这里是装置用现实记忆投影出来的虚构世界，其他人很可能被传到这个世界的各地，而且这个世界并不能维持很长时间，他们的当务之急是搜集重新构成因果律的12根因果之丝。于是众人便开始一边寻找失散的同伴一边寻找回到原来世界的线索。

随着情节的发展，他们渐渐发现失散的同伴似乎都受到某个巨大意志的控制与他们为敌。从同伴身上抽走因果之丝后，尽管他们恢复正常，但来到这个世界后的记忆却变得很暧昧。更令众人惊讶的是曾经败倒在他们面前的敌人也一个一个出现在他们面前，曾经的宿敌盖乌斯和莉迪亚最终成为同伴，一同与控制着这个世界的黑幕作战。

随着决战的临近，阿隆和奥伽姆道出制造出这个世界的那台装置的真相。那是一种由米露丁创造的名叫命运纺织机的机械。它原本的作用是用来创造一个模拟的世界用于观测，但后来被其他精灵恶用，改造成了可以将虚拟世界具现化的创世兵器。搜集因果之丝就是为了用这纺织机重新编织世界，这样他们才有希望返回现实世界。一旦编织成功，原本已经死去的两位帝国将军很可能将不复存在，不过两人却表示自己并不会后悔。



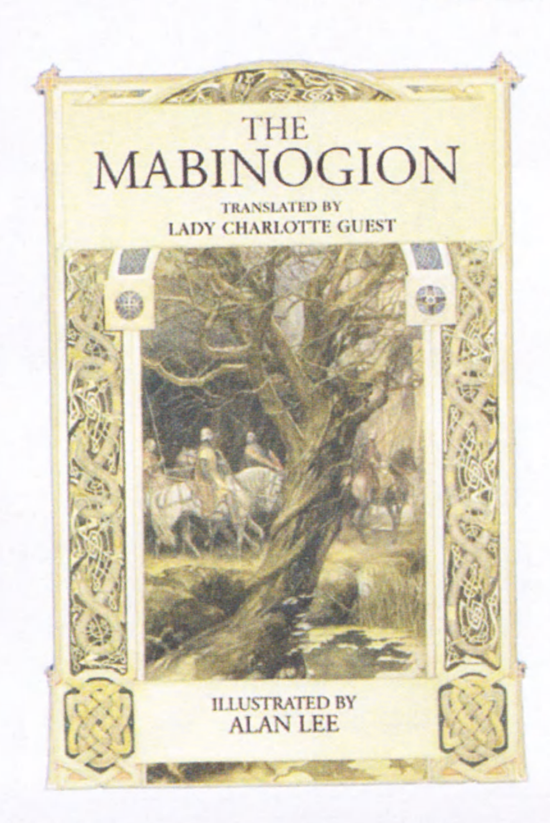
打倒了他们曾经最强的敌人雷克多尔和神之战车后，众人却发现他不过也只是一颗棋子而已，他们真正的敌人、他们一直战斗的对象竟然是这个世界本身。决战立即拉开，但大家无论怎样攻击也无法给予化身为巨大蜘蛛的世界本体伤害。阿隆回忆起普依鲁曾经在梦境给自己的忠告并得出解决方案后，将莉安诺拉离战场。两人的意识来到命运纺织机的房间，阿隆化身为白衣的精灵对莉安诺说明了一切：由这十二精灵制造的机械所创造的世界，是由十二根因果之丝作为根基。若想推翻这个世界，仅仅用原本的十二根因果之丝是不够的，他们还需要全新的因果来打破这个世界的绝对控制。唯一的方法就是由原本身为第十三精灵的阿隆造出的第十三根因果之丝，可是因果之丝也就是命之丝，要得到它必须用命运纺织机巨大的纺锤刺穿阿隆的身体，如果其后用编织机纺织世界不成功，阿隆就会死亡，一切都由纺织者的意志决定……

莉安诺在责备阿隆要求自己做的事太过残酷，却依然含着泪答应了。她在远古的故人们的鼓励下成功给世界编织了新的因果。失去绝对控制的世界本体，在众人面前就犹如一只普通的大蜘蛛魔物而已。

世界再构成之时，阿隆在闪烁的星辰中感受到了米露丁的意识，并向他道出了千年之前没有机会出口的歉意。在米露丁充满慈爱的笑容中，阿隆心中最后的阴霾也得到了救赎。之后在世界的交界处，众人与两位同伴相互宣誓将在各自的世界为创造自己理想社会而奋斗，然后依依惜别，乘着夕阳澄清的光辉消失在世界的尽头。

CULTURE

文化 CULTURE



如序言中所言，本作是一款欧洲风格浓厚的游戏，游戏中随处可见欧洲传说和神话的痕迹。如果玩家细心一点就会发现，游戏内可活动范围的地图与大不列颠群岛的形状极其相似；不仅如此，游戏中登场的两大地名，艾琳岛（Erin）和奥比宏岛（Albion）分别就是爱尔兰和大不列颠岛的一种旧称。

当然如今以神话和传说为背景的游戏并不稀奇，可『TTT』还有一个特点，作品中各种捏他的出典几乎都来自中世纪流传于西欧的手稿散文集『Mabinogion』。这部著作收录了各种威尔士的民间传说和凯尔特神话的故事，其中还有亚瑟王传说的另一种版本。根据译者不同，所收录的故事各有区别，不过以最初由夏洛特・格斯特女勋爵（Lady Charlotte Guest）翻译完成的版本最闻名。该版本中包括了“Mabinogi 的四枝”，“威尔士传奇”，“威尔士罗曼史”三大部分，内容不管从可读性还是考察文学和历史角度来看都很有价值。比较遗憾的是目前市面上还没有中文译本，不过目前比较受欢迎的日系韩国网游『Mabinogi』（洛奇）也是以相同题材为背景，并且一定程度的还原了这部作品的世界观和情节，也可以作为了解『Mabinogion』和凯尔特神话的一种手段吧（汗）。

相比之下『TTT』并非有系统的引用或借鉴这些故事，而是无序地从其中抽取了人名、地名，以及各种片段，相互之间的因果和时代是混杂的。和人名相关的部分笔者放到下文介绍，我们先看看最有趣的部分。

首先是堕天精灵阿隆与妖精王普依鲁初次相会的场景。一开始我们的大魔王自称来自地底的深渊之国阿奴文。这个他憧憬的国家在凯尔特神话中是妖精之国，同时又是冥界之国。另外，主人公们的都城阿瓦隆，如剧中人物所言其名称有“苹果”的意思，同时这座城堡在传说中被称为常青之国，是亚瑟王与宿敌同归于尽后，临死前受到湖上夫人邀请前往的地方，也可以理解为是冥界。

『Mabinogion』与这个片段直接相关的是 Mabinogi 四枝中的一个分支『Pwyll, Prince of Dyfed』（戴伏德王子皮威尔）。这个故事前



期，戴伏德王子皮威尔与来着异界之国的王阿隆交换领土，并打败了阿隆的宿敌，两人由此结下了深厚的友情。剧中两人的关系与游戏里很相近，而相遇的场景更和游戏中如出一辙。

还有一个受瞩目的场景是阿尔撒鲁从大地拔出“Downwing”的一幕。相信大多玩家都可以想象到这是来自亚瑟王拔出石中剑获得王权的传说。不过有一点容易误解，阿尔撒鲁的原型并非主流认识中存在亚瑟王，而是『Mabinogion』中凯尔特传奇里的布立吞人首领亚瑟，同时，我们一般说的亚瑟王也是以这个亚瑟为原型。关于这个拔剑的传说，还有一点比较有趣。传说中亚瑟王拔出的石中剑并非圣剑 Excalibur，这一点已经被无数作品给混淆。游戏中阿尔撒鲁拔出的剑——Downwing最初是阿隆从米露丁的墓里发现，然后送给了普依鲁。追溯这把名叫 Downwing 的剑的来源，笔者发现传说中这是辅佐亚瑟王的巫师梅林还在以他的前世，米露丁的身份战斗的时候，斯特拉思克莱德之王所使用的剑，这把剑正是日后在妖精之国锻造出的 Excalibur 的原型。也就是说，『TTT』绕来绕去还是让亚瑟王错误地拔出了 Excalibur（大汗）。





解读 DISCOVERY

“如果要用一句话来归纳『TTT』，我们有两个选择。第一：这是一个讲述尊严和骄傲的故事。”

『TTT』所讲述的故事并不难懂，尽管从故事构成和发展上多少有些背离传统，其给出的王道的定义也与众不同，但是从阿尔撒鲁和普依鲁的角度来看，这的确是一个王道的故事。现代和千年前，阿隆向他人提倡的王道始终围绕了一点展开，那就是作为一个人，作为一个生者的尊严和骄傲。

在精灵的统治下，下界的生物变得卑微而顺从，他们被折磨成了失去自我的人偶，任由精灵展示自己无边的傲慢和虚伪的尊贵。米露丁在洞穴里看到反抗命运的人类，他认为这就是一切的征兆：人类这一刚刚诞生的种族，还有希望懂得生命的尊严与骄傲。

经过米露丁的死和普利姆拉的遭遇，路西斐尔醒悟过来，并将真正的生存之道教给了年轻的妖精王普依鲁，使他成长为真正的王者。普依鲁和妖精们由此才有了以自己的生命为荣，以自己脚下的路为傲的机会。尽管战争中牺牲了太多的妖精族人，战争的胜利果实他们也无法亲自品尝，但是尊严与骄傲已经深深地铭刻进他们的灵魂，对他们来说这与米露丁将生火的方法传授给人类具有同等的意义。因此，关于尊荣的传说也世世代代在他们中间传颂。当阿隆于千年之后醒来，包括家政妖精在内的妖精族同伴们都对他充满爱戴，憧憬和向往。

千年之后阿隆第二个培养的对象阿尔撒鲁总是将盖尔族的誓约挂在嘴边，并以此作为行动准则。他并没有察觉到意识到自己单枪匹马去拯救妹妹，明知将是惨烈的战斗却不逃避，竭尽全力地去选择与践踏一族人尊严的人战斗，去保护自己的同伴……这些行为并非受制于誓约和条款，而是出于他内心的抉择——是他们一族人共有的气节。当他醒悟过来，也是真正将尊严和骄傲紧握在手，成长起来的时候。

除了几位主角，在配角身上也对这个主题有着不同角度的刻画。比如盖尔族女战士莫尔康的家宝和她爷爷的故事。爷爷因为失去家宝而失去了第一战士的称号，孙女想要夺回爷爷的骄傲，为找回家宝并争取第一战士的荣誉而做足了努力。到头来才知道孙女幼年时曾患上重病，爷爷为了治好她，将家宝做成了药，用家宝换来了孙女的健康——原来她的爷爷从来没有失去他的尊荣，她自己的身体就是爷爷的骄傲……





人物 CHARACTERS

“第二：这是一个男人的故事。一个绿叶比鲜花耀眼的故事。”

单从『TTT』的剧本布局来看，本作存在不少明显的缺点：中前期事件太松散，并且亮点不足。主要事件几乎都集中在最后2，3话，信息量相比起来又太大，剧本整体缺乏节奏感。不过对人物，准确的说是对男性角色的刻画相当出色，男人们的形象以及他们之间的故事才是『TTT』的最大看点。

相比之下，众多女性角色除了倒贴之外，几乎就像花瓶一样只能起到装饰作用。后推出的外传本身的故事性也不强，但对在本篇里部分没有得到充分描写角色形象进行了补完，也算是有可取之处。

追求王道的 叛逆大魔王

阿隆（アロウン Arawn）

Arawn

CV：大川 透
名字由来：凯尔特神话中妖精之国／冥界之国的王

真实之名路西斐尔。作为第十三精灵诞生，被精灵们视为禁忌。在米露丁的抚养下保持了对世界万物的爱心，但是在天界为了不让养父米露丁受到其他精灵弹劾，他只得服从天界的安排，不肯直面真相。米露丁死后他醒悟过来，继承米露丁的意志，开始走上自己的王道。

千年前的战争最后，他告诉普依鲁自己必会在某一天再次醒来，普依鲁将自己的后代和这个世界的将来托付给了他，这就是他们跨越千年的约定。

从他诞生开始，经受了各种痛苦，目睹了各种残酷和绝望，尽管全身被黑暗的诅咒吞噬，他最终仍然保持了近乎完美的内心。看上去懒惰而没有气质，玩世不恭而缺乏气度，但他的同伴们从不怀疑他的人格——他爱着这个世界的全部。他强大的力量和过人的谋略受到同伴信赖，同时，一旦到了关键时刻会毫不犹豫地选择自我牺牲这一点也总让同伴们放心不下。

从人类的角度考虑，阿隆这样的形象是一种理想主义。不过他本身也的确是高于人类的存在，『TTT』的世界允许了这种理想主义，有血有肉的塑造就使该角色更具有以友人的身份去向往的魅力和价值。

兼顾友人和宗长的 初源之龙

Ogam

奥伽姆（オガム Ogam）

CV：秋元 羊介
名字由来：凯尔特神话中战争和智慧之神奥古马。相传其创造了凯尔特古代文字“奥伽姆文字”。

黄金时代存活下来的龙族，曾经因为对精灵的仇恨而打伤了米露丁，因为感受到米露丁宽大而慈爱的心而意识到自己的错误，从此追随于他。米露丁死后继而辅佐阿隆，千年之后依然是阿瓦隆军的重要参谋。

作为亲身经历了数个时代鼎盛和衰落的老者，他拥有常人无法比拟的智慧和丰富的经验，日常的言谈却感觉格外平易近人。不过当他面对与曾经的自己犯下相同错误的阿尔撒鲁时，也作为长者严厉地教导了他。

他是米露丁意志的另一个继承者，是阿隆的战友，同时他目睹了阿隆的一生，对他抱有一种类似亲子的感情。



追求理想和尊严的妖精王

普依鲁（プイル　Pwell）

CV：石井 真
名字由来：『Mabinogion』中戴伏德之国的王子皮威尔。

真实之名雷吉亚斯（レギアス）。妻子是普利姆拉。

身为妖精族最后一位王，他年纪轻轻却拥有非凡的领导能力。面对上天决定的破灭之命运，忧国忧民却找不到出路，只能在自我欺骗中苟延残喘。阿隆的出现打破了他对自己的限制，最终成为与阿隆比肩的王者。与阿隆之间的友情成为他一生中最大的粮食，即使在阿隆死后，甚至自己死后，他的精神和意志也不曾消失。

某种意义上来说，他是本作中引导剧情发到的关键人物，但游戏中他并未直接登场，而仅仅是以回忆和思念的形式出现在玩家面前。不过他与阿隆相互之间的信赖和互动，带来了真实的存在感。

要说人物的意外性的话——他拥有高贵文雅的身份和气质，本是一标准的贵族公子形象，但竟然向往不拘小节的野蛮人。这实际上反应了他在遇到阿隆之前便早已厌倦了受到条款和规则束缚的生活了吧。

未成熟的战士之王

阿尔撒鲁（アルサル　Arthur）

CV：石井 真
名字由来：『Mabinogion』中登场的布立吞人之长，亚瑟王的威尔士语读法。

盖尔族的第一战士。莉安诺的兄长，无可救药的妹控。身上继承了妖精王普依鲁的血统却讨厌被人提及。他正直，老实，单纯，尽管将谚语F E S T I N A　L E N T E（要急就绕路；欲速则不达）当做座右铭却是性急的家伙。与平日大大咧咧的言行不符的是，只要是妹妹的事，他连裁缝料理编花圈都得心应手。

他与普依鲁一样，最开始没有理解什么是自己的尊荣，但当他跳出"誓约"的牢笼，理解阿隆称呼自己"朋友"的意义时，他感觉到了自己的矮小，从而真正地成长起来。

『TTT』的主角虽然是阿隆，但阿尔撒鲁的成长物语却是故事的主线，尽管如此，阿尔撒鲁在故事中还是免不了有一丝土气，存在感也略显薄弱。这并非是他缺乏个性，而是因为与他并肩的阿隆太过强大。

Arthur

与命运抗争的 吟游诗人

塔利艾辛（タリエシン Taliesin）

CV：坪井智浩
名字由来：亚瑟王传说中登场的传奇性的吟游诗人。『Mabinogion』收集了很多他的故事。

与盖尔族拥有同一祖先的部族，普利冈提斯族前代族长的儿子。命中注定要当上族长的他，得知预言表示会有灾祸降临到下任族长身上后，感到恐惧而开始逃避命运。正因如此，他格外向往自由，当上吟游诗人周游列国，渴望摆脱自己的命运。小时候在森林里遇见过唱歌的妖精，对妖精怀有特别的感情。

最开始他为了自己一族人自保而与阿瓦隆军划清界限，后来受到阿尔撒鲁感染，决心与一族人共同守卫自己的尊严。故事后期，他意外地最先接触到阿隆千年前的记忆，这使他有了直面命运的勇气和决心，咏唱出记忆中的初源之歌为阿隆等人铺开了通向胜利之门的道路。

……不过，以平时的言行来评价的话，他就是一个“駄目人間”（废柴）。

盖乌斯（ガイウス Gaius）

CV：浜田贤二
名字由来：自然是盖乌斯·尤利乌斯·恺撒，也就是凯撒大帝啦。（凯撒大帝曾多次攻打不列颠）

帝国将军，攻略阿瓦隆军的总司令官，也是元老院的准执行官。他厌恶陈腐的元老院，在军事方面拥有过人的才能，在部下中也有极高的人望，并且有内部推翻现有政权夺取王权的雄心——他的王道与阿隆目的在培养新王的王道成为鲜明的对比。尽管最后他倒在阿尔撒鲁的剑下，但实际上败给了阿隆。临死前他表示如果能以其他的形式相遇，他将与阿隆等人成为挚交。后来，这一愿望以另一种形式在外传中得以实现。

在本篇他属于敌方势力，但毫无疑问他是的人格魅力仅刺于阿隆的角色。路西普依鲁诞生之初，米露丁就教导他必须掌握用不同眼光和角度看问题。生活在现世的盖乌斯在这方面表现出的远见卓识注定了他比一般角色位高一等。

双腿立足大地的 战士和其副官





德基姆斯（デキムス Decimus）

CV：羽多野 涉
名字由来：凯撒大帝的心腹之一，德基姆斯·尤利乌斯·布鲁图·阿尔比努斯，参与了凯撒的暗杀。

盖乌斯得力的副官。与历史原型不同，他不但对盖乌斯忠心耿耿，还表现出对自己君主不可侵犯的崇敬之情。

本篇里他连露面的机会和名字都没有，经过TV动画的亮相，在外传中升格，与盖乌斯一同成为我方的同伴。尽管这个严肃认真的青年看上去相当踏实，但在盖乌斯死后却陷入深度悲伤和迷茫。在异世界通过与盖乌斯的再会和离别，他最终获得了独自前行的力量。



牵系希望的昼夜之子

莉安诺（リアンノン Riannon）

CV：后藤 邑子
名字由来：凯尔特神话中时间女神，『Mabinogion』中皮威尔的妻子

真实之名普利姆拉。盖尔族的族长代理，天生拥有预言能力，被称为传承中的宣拓之巫女。她性格温柔，含蓄，内心坚强而正直，从小喜欢观星，对天空中的黎明之星充满憧憬，因此当她知道阿隆就是黎明之星的化身时，显得喜出望外。由于体内精灵王的血统，她与一般的女孩子显得更有灵性，更有妖精族的气质。她自己也在为这种与众不同的身份而苦恼。

作为故事的女主角（大概或许应该没错），也是阿隆的第一号妻子，莉安诺与其他女孩子相比显露个性不足，但剧情还是给了她不少发挥的机会。

莉安诺是普利姆拉的转世，灵魂中沉睡着普利姆拉的思念。米露丁在千年之前牺牲自己挽救了普利姆拉，为世界和人类留下小小的希望。传承着这种希望的莉安诺最终成为打开胜利之门的钥匙。

为荣光歌唱的夜之子

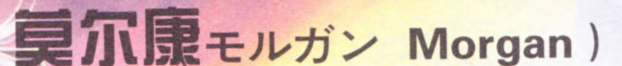
西露（スィール Llyr）

CV：名冢佳织
名字由来：所谓Llyr是威尔士语中表示海洋的词。这也是『Mabinogion』中多次登场的一个名字。此外，英语的スィール(seal)是海豹之意。

艾珀娜（エポナ Epona）

CV：浅井清己
名字由来：凯尔特神话及罗马神话中马的女神，常被认为是『Mabinogion』中莉安诺的前身。

为气节和名誉而战的女战士



莫尔康（モルガン Morgan）

CV：中原麻衣
名字由来：亚瑟王传说中登场的亚瑟王同父异母的姐姐摩根，也是最后将亚瑟王照往阿瓦隆的人。也有一说认为，其原型是凯尔特神话中的战斗女神摩莉甘（Morrigan）

奥克塔维亚（オクタヴィア Octavia）

CV：田中理惠
名字由来：罗马初代皇帝屋大维的姐姐（全名：Octavia Thurina Minor）

莉迪亚（リディア Lydia）

CV：泽城美咲
名字由来：吕底亚，小亚细亚中西部的一个丰饶的古国的名称，在希腊神话中也有出现。作为女子的名字，象征财富之意。

单纯靠直觉行动的莫尔康和以各种准则为行动基础的奥克塔维亚从角色性上来说，是完全相反的类型。但她们作为战士——盖尔族人的战士和曾经的帝国军人——从相遇之初就意外地情投意合，在思考的方式上也有互补之处。在莫尔康从奥克塔维亚处得知了家宝的真相，奥克塔维亚也从莫尔康学到了不同的生活方式，此外，她们分别作为阿隆的第二和第四妻子，也时常发生口角。总之，她们最终成为了一对有趣的搭档。

相比之下，PS3重制版新增人物莉迪亚在本篇中从登场到便当，都一直和友善一词搭不上边。她作为将军的独裁统治，把命令当成绝对，不把人命当回事，这些都与同为将军的盖乌斯成了两个极端。她与奥克塔维亚在新兵时代是挚友，在一次决斗中奥克塔维亚取胜了却没有下手杀她，这让她认为对方践踏了自己的尊严，于是对奥克塔维亚充满仇恨。到临死之前她才明白自己对奥克塔维亚的执着，其实来源于她对奥克塔维亚的恋心……外传中，她在奥克塔维亚的牵针引线下加入阿瓦隆军势，她与奥克塔维亚的感情以及作为战士的强大得到了更多的描写，摘掉了本篇中接近变态的帽子。



拉斯蒂（ラスティ Rathty）

CV：植田佳奈
名字由来：不明。

不管是整天把不幸当成口头禅的海豹妖精西露，还是不务正业干起金属器具行当的矿山妖精拉斯蒂，还是金钱的奴隶艾珀娜，这些生活在现代的妖精起初在阿隆看来，与千年前那高贵的种族比起来的确是落魄了不少。不过她们并没有失去自己美丽，作为阿隆与普依鲁意志的继承者和传承者，她们内心深处铭刻自己的使命。仅从这一点来说，她们就足以为自己而骄傲。

天然呆的西露和内向胆小的拉斯蒂分别是妻子三号和六号，不过相处起来就比上面那两位和谐多了。而艾珀娜除了其奸商本性外，故事中还描写了她与塔利艾辛的有趣关系。



利姆丽丝（リムリス Limwris）

CV：小清水亚美
名字由来：不明

为战士守护家园的妖精

作为两位家政妖精她们无法直接参加战斗，却兢兢业业地做着自己分内的工作。她们一族人近千年一直守护着空城阿瓦隆，等待着主人的归来。沉稳又温和的利姆丽丝在内心勾勒战士们在战场上的英姿，天真活泼的艾露敏则亲自用绘本描绘着阿隆和普依鲁的冒险故事。她们拥有尊严和骄傲的心灵也是千年前战争最宝贵的战果。

作为游戏中数一数二萌角，不少小事件都是以她们俩为主题展开。艾露敏还是阿隆的妻子五号。

艾露敏（エルミン Ermin）

CV：清水爱
名字由来：白鼬（Hermine），爱尔兰岛的象征动物。





动漫 ANIME AND MANGA

『TTT』TV 动画版一共 26 话，于 2009 年 4 月至 9 年间播放，从叶子社的计划上正好填补『白色相簿』TV 版前后两期中间的空档期。动画化计划从游戏的决定制作 PS3 重制版的时候就已经有了构想。TV 版动画的制作团队以监督小林智树，作画监督中田正彦为首，曾经为叶子社制作了『传颂之物』的 TV 动画，各方面都有一定质量保证。

动画人设以 PS3 重制版为蓝本，整体画面也保持了同类动画的中上水平。比较难得的是剧中的战斗场景制作得并不含糊，在打斗精彩的基础上，还体现出了不同人物的战斗风格。比如阿尔撒鲁的靠蛮力的挥剑方式，莫尔康的轻巧和弓箭连射，阿隆的游刃有余等等。

剧情上相对原作前期事件的松散，动画版为故事准备了紧凑的线条，各关键事件之间也有了明显的过度和衔接，整体气氛也较游戏更严肃。阿瓦隆城内的生活也有更细致的描写，不至于跟游戏中一样只看见一族之长整天都带领一群人打野猪。

而要说到动画版最大的优点，那就是部分人物描写显得更全面化了，阿隆对阿尔撒鲁的培养过程立体化，阿尔撒鲁的成长不再限于点的成长，而是面的成长。奥克塔维亚不再是阿隆的妻子，并为她增加了一个过世的哥哥，与她相关联的莉迪亚表现得也更人性化。

总体来说，动画版没有游戏中那种角色之前连续相互吐槽制造出的欢乐气氛，强调了故事的一体感和流畅性，单独观看或许会感觉有所不足，但当作与游戏的互补作品就颇有价值。至少作为玩过游戏的人能从中找到足够的乐趣。

可惜『TTT』的漫画版对于玩家来说就没有太大的价值了。该漫画版从 2009 年 2 月开始在『月刊 comic-alive』上连载，作者城爪草，到目前为止已经出了两本单行本。要说特点，其内容——主要指故事展开几乎照搬了游戏的 AVG 部分，连台词都大量整句整句地沿用，还不作精简，导致页书上总是被对话框和文字塞得满满，也谈不上表达手法和气氛。在游戏中没有表现的部分，比如对战斗的描写就很少，而且缺少魄力。这或许就只能起到让没接触过『TTT』的人大致了解一下故事内容的作用吧。

总评 REVIEW



回顾2005年发售的原版『Tears to Tiara』，那的确是一个微妙的存在。

从其诞生时期来看，自从叶子社内部矛盾暴露出来，玩家对该社产生了不信任感，这使得叶子社的创作风格却趋向保守。之前『传颂之物』的高素质和高评价，为『TTT』创造了一道较高的门槛，于是在企划之初，『TTT』目标就是要制作成一款和『传颂之物』不同感觉的游戏。

相对『传颂之物』传统的回合制SLG战斗，『TTT』采用了半即时展开的战斗系统。这一系统沿袭自之前推出的FANDISC『アルルゥとあそぼ!!』中一个小游戏『グエンディーナの魔女』。该系统的确是能带给玩家与众不同的SLG感觉，就算先玩了PS3版，再回头去看这一原版战斗系统也会觉得有趣味（编者注：『TTT』的游戏可玩度不错，推荐试试）。尽管如此，『TTT』依旧是一款让玩家无法逆行的作品，原因就在画面。

叶子社顶梁的御三家没有参与制作，原画由叶子社当时从别社找来的画师古寺成负责。『TTT』是该画师的出道作，他的画风线条简单且颇有风格，但用现在的眼光来看，CG有80%都可以列入崩坏的范畴，总体效果别说是现在，就算在当时的叶子社作品中也很怪异。不过有不少当年玩过原作的玩家表示当时并非不能接受，甚至也有人认为原版的风格比PS3的重制版更合适——但，这仅限于从先原版后重制版的认知。凡是先接触重制版，再去看原版的画面恐怕都会感受到绝望的滋味。

剧本方面，故事主线和流程与『传颂之物』相同，都是一本道发展，与现在的重制版差别不多大。但由于女性角色几乎被当做花瓶，工口情节的不必要性变得更明显了。如果是冲着女性角色来进行本作，最后很可能会相当失望。最终受到各方面因素影响，『TTT』没能打开知名度，至少部分FANS中间有一定共识。直到叶子社在2007年春天在各大杂志上发布了该作将在PS3重制的消息——

原画换为甘露树和中村毅，从立绘到CG全部重新绘制，有90%的CG构图与原版相同，保持原版的气氛。增加新人物，新事件，故事变得更丰满。画面全新，系统全新。各种新要素让老玩家几乎认不出这就是当年的那只丑小鸭。一时间，叶子社也成了玩家的关注的焦点。

作为一家GALGAME界的顶梁大厂，叶子社在制造话题方面一直都有十足的能力。经历人称的黄昏期和『To Heart2』多次大卖之后，他们就在各方面砸钱做出超出人们预料的事来。PC平台06年就有从名称上就一目了然，以全程高质动画为卖点的麻将游戏『フルアニ』(fullani)，用全社精英包裹出来玩后感觉却不过不失的3DRPG『君が呼ぶ、メギドの丘で』。如果说这两款游戏是叶子社是在给自己的下一步发展交学费，相必大多数玩家都可以认同，而且虽说如今键叶崇拜没有以前那么严重了，但只要是叶子社的东西，还是会有不少FANS愿意买账。所以不管从哪个角度来说，这两款游戏对叶子社来说都是稳赚的。不过，与后者同期进入开发，运用同一3D图像引擎制作，同样由全社精英打造出来的『TTT』就注定与这些打上实验性标签的作品有着本质不同——因为它的平台是PS3。

且不论PS3游戏开发高难度和巨大开销，这款游戏公布之时，主机才发售不到半年时间，PS3在日本本土遭到冷遇，众多传统的日式游戏厂商要么抱着大门爸爸（GATES）的大腿要奶粉钱，要么跟着岩田聪这个富二代挑战高科技按摩棒。在这样的环境和条件下，将一款几乎全部重新制作的游戏推到PS3上，实属一步险棋。尽管同时引来各种期待和忧虑，游戏还是于2008年7月发售了，并且取得不错的成绩，稳稳卖过了5W本。优质的画面和颇有味道的剧本不但让GALGAME玩家满足，一般向日式游戏爱好者们经受了众多毫无诚意的“大作”洗礼之后，玩到本作也连连称赞其一丝不苟的制作和厂家诚意。就算是叶子社并不擅长的SLG部分，也至少保留了中规中矩的评价，不至于受到诟病。

本篇一年之后，借着TV版动画的东风，几乎完全照搬本篇素材制作的外传继续登陆PS3。全新的故事和经过强化增加了战略性和变数的SLG部分又一次博得玩家的好评，于是起初业界各种不安的声音和嘲讽最终被叶子的名利双收的凯歌所代替。联系『白色相簿』的新一轮计划和即将登场的PS3重制版——或许这一切都是社长下川的策略和野心。

不管怎么说，『TTT』的故事告一段落了。尽管本篇中遗留了的一些问题和疑点在外传中依然没能给出解答，从游戏的世界观设定和游戏的主题来判断，很可能不会出现续作。不过现在这个由商人说的算的市场谁也说不准，搞不好哪天叶子社还会再让阿隆来培养一位新王。我们就拭目以待吧。▲



中国绘师技法教程

十月天宫 华美绚丽的视觉盛宴





Step.01

线稿都是从电脑上直接起稿，用 PS（Photoshop）也很快，可以随意调整人物比例大小，我一般使用淡蓝色做第一层大小构图预排，红色线修整，已经成了习惯，用 WACOM 数位笔可以很流畅地画出想要的线条，基本让我已经达到无纸操作。



Step.02

修正好的红线稿用黑色墨线勾一下，使用 PT(Painter) 中的“钢笔”，线条犀利有弹性，很便于接下来的上色操作，这个阶段我一般画得比较仔细，因为线框直接影响到最后填充的色彩边界以及形体走向，往往会反复推敲达到我认为比较完美的境界，这个步骤仔细一点可以让接下来的步骤变得很方便。

元素力量 The Power Of Element

Proffle

男 上海

漫画插画师，现担任第九城市研发部原画主管，TDC 高级美术工程师。

日本“SEAGA”卡牌游戏指定画师，日本当红乐队“音影 otokage”指定形象设计。

代表作品：

女体三国『无双乱舞』,『名将三国 online』,『神圣传说』圣斗士

BLOG:http://blog.sina.com.cn/yuansuliliang
EMAIL:yuansuliliang@vip.qq.com

使用的绘画设备：电脑，数位板
软件：PT PS 各种版本

[完成图]

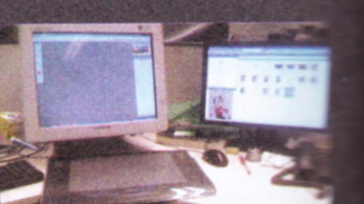
耗时 20 小时左右，走了一贯的装饰风格，本身是因为喜欢一个韩国游戏里的暗夜精灵形象，所以有感而画。突出干练犀利的御姐气质，繁复的花纹装饰我一直比较喜欢，就强调了一下下，活活。

[使用工具]









我直到现在也使用比较顺手的老软件，公司都是正版软件，所以没有更新过，反而用得顺手 PT 是 7.0 PS 是 7.05（照片是网上随便照的，别信）

基本实现无纸操作，所以数位板很重要，一直使用 WACOM 的产品，目前是影拓 4 的大板，触感细腻，设计也很合理，能事倍功半。

CREATOR'S WORDS

终于赶出来了……本来是打算做街霸教程，结果被人嘲笑没有自己风格了，所以赶时间又画了一个我“拿手”的御姐精灵，希望大家能喜欢。呵呵。



Step.03

为了更稳定画面和构图，画完后又加装了边框花环，这样能感觉女性处于一个拱门一样的宁静环境中，也有利扩散她身上的装饰品，这是常用的装饰手法，到这个步骤结束基本耗时 12 小时，我在画画的时候往往初步草稿和线稿最耗费时间，但能大大缩短上色时间，所以个人认为很值得。



Step.04

大致定了一下肤色。然后开始初步上色，摆放了一下衣服和露出部分的比例，检查看看是否画面稳定。



Step.05

觉得基本色没问题以后就可以选择一部分进入“精装修”，一般是脸部，因为那个地方最突出和吸引视线，只要能画好，就会觉得画完整个作品都充满了信心。



Step.06

修正和细化了各个部分色彩的比例关系，这时候已经能看到大致效果，因为核心部分的感觉已经很明显出来了，整个作品不会崩溃。



Step.07

更进一步的修饰细化部分，铠甲的花纹比较夺人眼球，所以会仔细绘制，这时候会使用一些“铅笔”之类选项的笔触来表现更殷实的转折结构，分析每一条花纹的受光和阴暗块面，尽量做到表现出它的立体感觉。



Step.08

脚上的亦然，即使一朵花也不能放过，一幅成熟的画往往由细节来决定成败，这个时候不能偷懒。



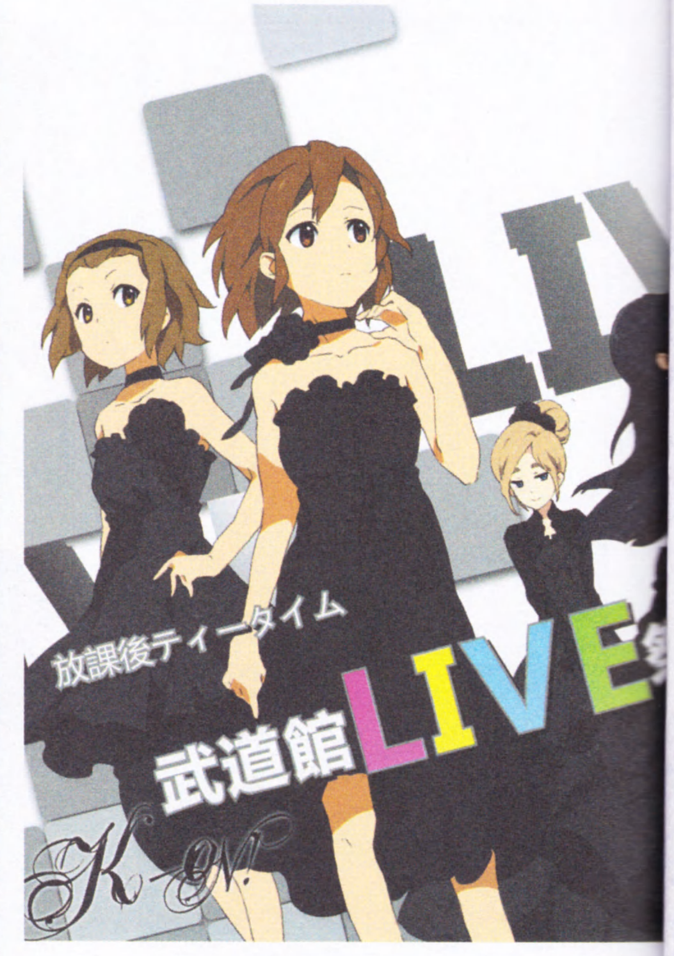
Step.10

调整了色彩和光源，让画面看起来更丰富，这时候觉得背景有些空，就尝试着加了一个框试试，这时候是又倒会 PT 去做的，大家可以看到绘画时候的毛边，但只要去除后导入以前的素材，基本就大功告成了。最后微调一下色彩平衡不要忘了哦^_^



Step.09

PT 的绘制过程基本结束，检查一下还有没有遗漏的地方，往往负责的画作容易出现某个地方还没画完但自己都没有察觉到的情况，如果没有遗漏，就可以出图到 PS 里了。



放課後ティータイム -- 武道馆LIVE祭（上）

MUSIC

■出品：Days 同人乐团
■规格页数：10.45 厘米宽，19.1 厘米高 / 带歌词 CG 插图本 /12P,A3 海报和主题纸袋。
■属性：CD 光盘，带歌词 CG 插图本
■语种：日文 + 简体中文
■价格：60RMB
■首发：2010 年 5 月 2 日 成都 RM1
■预计参展：北京 2010・临界 3 同人交流会 / 上海 ComiCup6 / 广州 ADSL05 / 武汉 COMICAI2 / 广州 2010YACA 夏 / 成都 ComiDay6 / 东京 C78 /

官网：http://hi.baidu.com/Days 乐团

STAFF

主创、主催、乐师：北川翼
绘师：林克 13 stephie915 正太狼
作词：RIMO 冰河的海
歌姬：天天 奈奈
视频：奈奈
后期：CuTTleFiSh GX-Striker
设计：Style7th
海报绘制：林克 13 stephie915 正太狼
纸袋绘制：林克 13 stephie915 正太狼
展会通贩：北川翼
网络通贩：http://hi.baidu.com/Days 乐团
设定协力：小月 Style7th CuTTleFiSh GX-Striker rimo msk

[作品介绍]

由樱高轻音部门的少女们组成的高中生乐团——“**放課後ティータイム**”。她们终于实现了自己的梦想登上武道馆的舞台上演出，本张同人 CD 就是以“**放課後ティータイム乐团**”LIVE 实况所作，歌曲大部分为原创，也有部分翻唱。本作制作周期接近一年，各位画师和乐师精心为大家所打造的一个具有真实临场感的 LIVE 祭！

[社团介绍]

Days 同人乐团成立于 2008 年夏天，社团初期主要以乐团形式出现，多次举办大型动漫同人音乐演出如“LIVEDAYS 1”和“LIVEDAYS 2”等，后来陆续加入更多有爱人士，于是也把乐团变成了社团。社团有很多项目，以女仆为主题开发的游戏、同人音乐以及同人绘本制作等。另外下集制作开始，预定首发“成都 CD6”，敬请期待。



ART BOOK

萌姬 ACG 第四辑萌绘本：东方占星祭 ~ 星宵羁绊 ~

■出品：萌姬联盟（PRINCESS OF MOE）
■规格：正 16 开（210X287mm）
■语种：繁体中文
■页数：28P 全彩
■价格：35RMB（单本）
■首发：2010 年 3 月 6~7 日成都 CD5
■特典：第四辑套装 5 月 2 日成都 RM 展首发
■预计参展：上海 CON06、香港 RG05、北京囧囧有神 03、重庆 TOP 同人祭、厦门电波同人会、广州 CM2010、成都 RM01、南京纯洁同人会 06、上海 CUP06、广州 ADSL 及东方 ONLY、广州 YACA、重庆 CT02、澳门 IF03、台湾 CWT25、香港 CW30 等全国同人展

官网：http://www.oymoe.com

STAFF

第四辑萌绘本
策划：李渊明（obiwan）
主催：wf4565naziss
作者：橙色天空、大橘子、冬冬、Inori、魔女の大鍋、尼祿、Vinci、Weokl、wolfour、小托 刹那、X－仔、YANG

[关于作品]

『东方占星祭 ~ 星宵羁绊 ~』是萌姬推出的第 2 本画师合绘本，同时也是即将在 5 月发行的萌姬第四辑套装的先行本。这次的先行本是萌姬首次推出以东方题材为主题的同人作品，今后萌姬会陆续推出『东方占星祭』的萌姬主刊本、东方主题扑克等等。东方占星祭这主题构想，是以东方世界里人物所属的星座和血型为蓝本，大家一起找找和自己相对应星座和血型的东方人物吧。

[关于社团]

萌姬联盟自 08 年 11 月成立以来先后出了 3 个套装集共计 5 本同人志，同时还有相关的周边如小抱枕、等身抱枕也在各大同人展里热卖中。目前萌姬已经在全国范围内有同人展的城市都设有分部。社团里除了萌姬的主笔推出的主刊本外，现在正逐步的吸收国内同人界中比较知名的作者以及新人画师共同创作新的作品，为推进国内动漫界的发展而努力！欢迎加盟我们社团！
社团论坛：http://www.oymoe.com
社团淘宝：http://shop36535301.taobao.com

[实体店]

萌姬实体店正式成立了！作为萌姬的上海主基地，这里将提供萌姬全部的动漫作品、周边贩卖，同时也将召集全国各大社团加盟，提供各大社团的作品寄卖（也包括淘宝网购），萌姬会员的相关聚会、活动、作品首发等。

本店还提供桌面游戏及比赛、家用游戏机、东方格斗祭、2010 世界杯直播等等周边服务。

目前本店全国大量征集同人作品(同人志、周边、抱枕等)，联系人：obiwan qq:390142937 手机：13761739002

店面地址：上海市闸北区平型关路 718 号（近延长路）土阿毛桌游吧

营业时间：周一至周四 12:00-24:00 周五至周日 12:00-01:00（门面房，看到门牌号既到）公交信息：地铁 1 号线延长路站或马戏城站，公交 518、108、767、876、66、937、79、107 等 近上海大学 闸北公园 大宁商圈 店内设有 WIFI 可供免费使用

DOUJIN EVENT REVIEW 近期同人活动一览



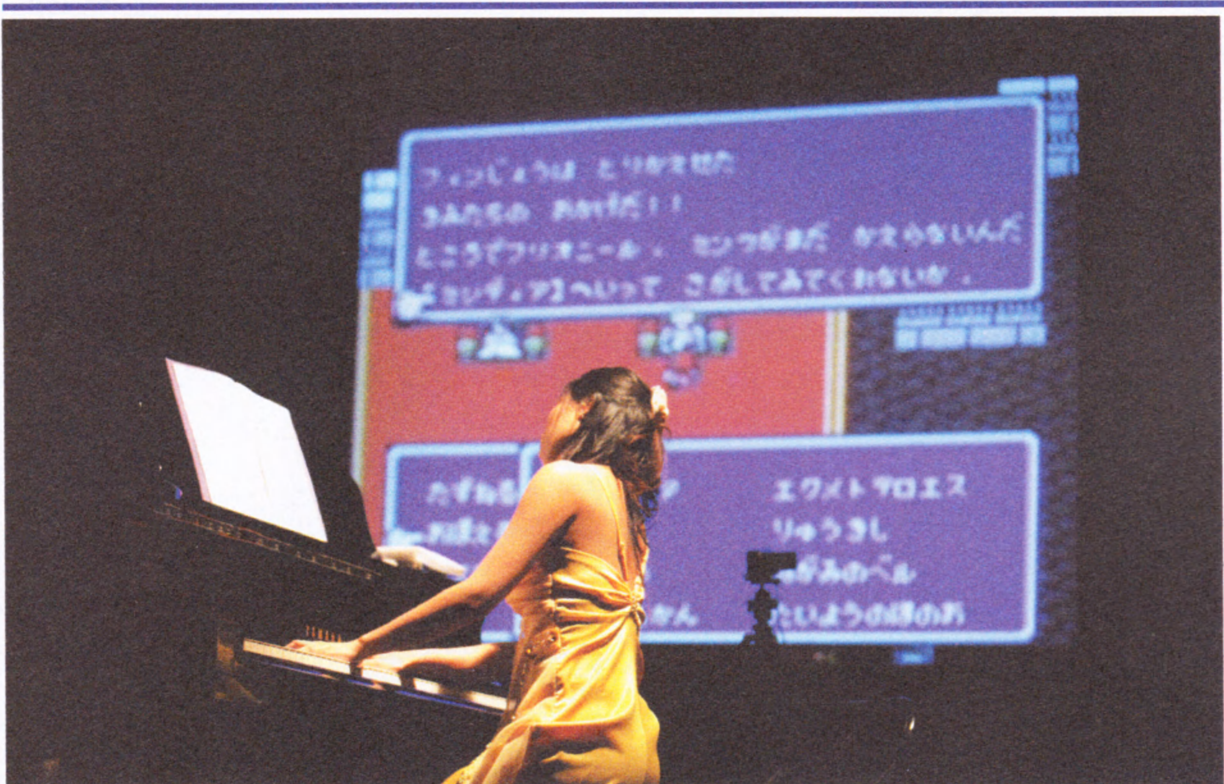
■文、现场照片提供 / 秋叶





中国人民大学临界同人展

临界同人展从 08 年创办以来已经走过了 3 个年头，今年恰逢社团十周年纪念，“临界 3！”在 5 月 16 日如期举办。参展社团和去年相比翻了一倍，参展观众的人数也增幅巨大，以前到现场更衣的 COSER 们现在都是直接全副武装地来到会场，看来天朝淫民的耻力正在不断上升中 =w=





2010 年 4 月 10 日晚，在四川音乐学院小音乐厅举行了一场名为《梦想与坚持 II》的最终幻想游戏主题钢琴音乐会。这是继 2009 年 4 月 3 日第一次《梦想与坚持》音乐会后系列活动的第二次举办。

本次主办方没有继续采用第一次乐队形式的演奏，取而代之的是两架钢琴，四位琴师，一位歌手，一个屏幕，一个舞台，加上几百名最终幻想系列的爱好者，共同的构成了这幻想的世界。虽然人数不多，但琴师那精妙绝伦的演绎，散发出的浓郁的艺术气息，却让人心旷神怡。

虽然整场音乐会的时间只有短短两个小时，但不管是四位光之战士们的出色演奏，歌手 Acacia 的完美演唱，主办人之一的土匪教主大人带领大家集体蓝蓝路，还有小 LOLI 的童声乱入（噗）都给在场的观众们带来了超乎寻常的感受（各种感受）。而主办方和出演者们的共同努力也确实地让我们感受到了主办方想要表达出的“梦想与坚持”的执念，我想这正是当晚演出最大的成功之处吧。虽然这个音乐会的规模还很小，但我相信不久的将来，这批人一定会给我们带来更大的惊喜。

另外，他们的同人 CD 也在紧锣密鼓地制作中，如果您是 FF 爱好者的话，那么就请多多关注哦。

梦想与坚持——最终幻想主题同人音乐会战报

■文 / 三牛



双月128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图
二次元画刊
Two Dimensio
画・名绘师
きみづか葵
むにゅう
文仓十
木场智士
画・P站链接
ezi
まるかた
藤原
画・同人
H2SO4
ふゆの春秋
咖啡贵族
画・BK推荐
『True Tears』DVD/BD双版本BK总力特辑
『轻音』第一季BK回顾
画・经典
星野桂『D.Gray-man画集 Noche』
武田日向 画集『迷宫的小径』
森崎暮人『水平線まで何マイル?』处子画集赏
画・周边
『光明之风』椎名夏音
画・展会活动
SP5 in 水户
COMIC1☆4
"脑内美少女"特辑之——
战场原は"俺の嫁"
百合花下死，我为制服狂！
——女子高中生制服巡礼 北海道・关东篇
纤细的笔触源自于纤细的个性
——岸田メル特别访谈
二次元狂热副刊
创刊号 1
2010年6月号（双月刊）
定价：29.8元
【特邀封面绘师】十月天宫（『女体三国』、『神圣传说』作者）
【主编】完蛋了的国王（『二次元狂热』画师专栏撰稿）
二次元狂热出品
精美印刷，高级纸张，与原版画集相同的装订方式，不可错过的美图盛宴！
4G大容量DVDROM
收录本刊介绍的巨幅高清晰画集
创刊号附赠
"落樱舞风"精美画集
"黑岩射手"4开大海报
钢铁末世里跃动的蓝色火焰
全方位透析BLACK★ROCK SHOOTER的世界



ISBN 7-89471-273-6
9 787894 712738

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室 《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6



二次元狂热

6月号
2010 Vol.20

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（ ）
2 购买本刊的理由
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（ ）
3 获知本刊的途径
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（ ）
4 对本期杂志的评价
□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他
5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □人形新评 □东方专区 □天朝绘师 □游戏新作 □同人文化 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造 □萌文化 □萌你妹
6 本期最喜欢的文章（ ）
本期最不喜欢的文章（ ）
希望杂志加上的内容（ ）
7 最希望二次元的结构
□游戏（ %）□漫画（ %）□动画（ %）□专栏（ %）
□图片（ %） □COS（ %）□同人创作（ %）
8 对于3D（COS）内容的希望
（ ）
9 对于游戏剧情小说的希望
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓
10 对于国内同人作者画手的希望
□保持现状 □全部去掉 □再增加一点
11 一本高端杂志最重要的方面是
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他
12 常购买的动漫类杂志 （ ）

二次元狂热 6月号（Vol.20）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）

